chicco

2 y+

Computerino Parlante

Talking Lap Top

Mon Ordinateur Bilingue

Sprechender LapTop

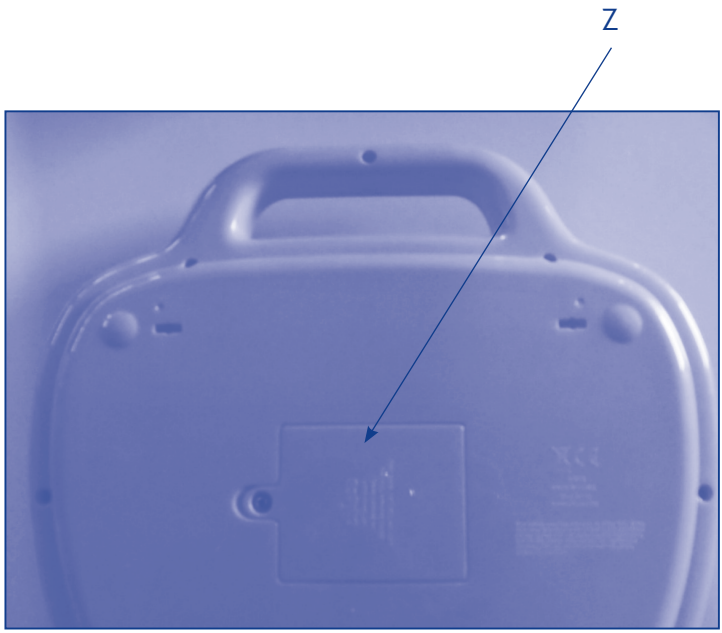
Ordenador parlanchín

Mini Computador Falante

Fig. 1

B
A
chicco
A
Livello Level 1
LETTERE · LETTERS
NUMERI · NUMBERS
FORME · SHAPES
Livello Level 2
SCOPRI LE PAROLE · DISCOVER THE WORDS
CONTIAMO · COUNT IT
TROVA L'INTRUSO · WHAT DOESN'T FIT
Livello Level 3
CATTURA LE LETTERE · CATCH THE LETTERS
QUANTI SONO · HOW MANY
MEMORY · MEMORY
G
C
D
H
L
I
E
M
F

Fig. 2



Età: da 2 y +

- Si raccomanda di leggere prima dell'uso e conservare queste istruzioni per riferimento futuro.
- Il gioco funziona con 3 pile "AA" da 1,5 Volt incluse. Le pile incluse nel prodotto all'atto dell'acquisto sono fornite solo per la prova dimostrativa nel punto vendita e devono essere sostituite con pile alcaline nuove subito dopo l'acquisto.

AVVERTENZE

Per la sicurezza del tuo bambino: **ATTENZIONE!**

- Eventuali sacchetti in plastica ed altri componenti non facenti parte del giocattolo (es. legacci, elementi di fissaggio, ecc.) devono essere rimossi prima dell'uso e tenuti fuori dalla portata dei bambini. Rischio soffocamento.
- Verificare regolarmente lo stato d'usura del prodotto e la presenza di eventuali rotture. In caso di danneggiamenti non utilizzare il giocattolo e tenerlo fuori dalla portata dei bambini.
- Non usare il gioco in modo diverso da quanto raccomandato.
- L'utilizzo del gioco deve avvenire solo sotto la sorveglianza continua di un adulto.
- Non lasciare il gioco vicino a fonti di calore e per lunghi periodi alla luce solare diretta perché questo può provocare il deterioramento delle plastiche.

FUNZIONAMENTO DEL GIOCO

Accensione e selezione lingua

- Accendere il gioco spostando il cursore (A, Fig.1) posto al di sotto dello schermo LCD (B, Fig.1) dalla posizione 0 alla posizione I o II a seconda del volume desiderato. Una breve melodia con un saluto iniziale ne conferma l'accensione. Da questo momento sono attive tutte le funzioni elettroniche del gioco.
- E' possibile selezionare la lingua desiderata spostando il cursore (C, Fig. 1). Un breve saluto ne conferma la selezione.
- Dopo 2 minuti di non utilizzo, il gioco saluta il bambino ed entra in modalità stand-by fino ad una nuova pressione di un'attività qualsiasi.
- Al fine di evitare un inutile consumo delle pile, si consiglia di spegnere sempre il gioco spostando il cursore (A) in posizione 0.

Come giocare

Il gioco è impostato automaticamente sul livello 1 (D, Fig. 1). E' possibile cambiare il livello di gioco in qualsiasi momento premendo i pulsanti corrispondenti (E- F, Fig. 1).

Livello 1

Premendo i pulsanti corrispondenti alle LETTERE (G, Fig. 1), NUMERI (H, Fig. 1) e FORME (I, Fig. 1) il bambino ascolta il nome corrispondente al tasto premuto e ne vede l'immagine sullo schermo LCD.

Livello 2

SCOPRI LE PAROLE

Per attivare questo gioco, premere una lettera qualsiasi (G, Fig. 1). Sullo schermo appare il nome dell'attività "Scopri le parole" . Da questo momento, ogni volta che il bambino preme una lettera dell'alfabeto ascolta la lettera e l'oggetto/animale il cui nome inizia per la lettera selezionata (es. "A" + "APE"). Sullo schermo LCD appare l'immagine della lettera seguita dall'oggetto/animale corrispondente.
Alla pressione del pulsante >, il bambino ascolta un effetto sonoro.

CONTIAMO
Per attivare questo gioco, premere un numero qualsiasi (H, Fig. 1). Sullo schermo appare il nome dell'attività "Contiamo". Da questo momento, ogni volta che il bambino preme un numero, il computer mostra il numero e conta gli oggetti uno ad uno fino al numero uguale a quello premuto. Segue un effetto sonoro e un invito a premere un altro numero.
TROVA L'INTRUSO
Per attivare questo gioco, premere una forma qualsiasi (I, Fig. 1). Sullo schermo appare il nome dell'attività "Trova l'intruso" e subito dopo 3 oggetti; il computer invita il bambino a individuare sullo schermo l'oggetto che ha una forma diversa dagli altri visualizzati. In caso di risposta corretta il computer mostra un'animazione allegra; in caso di errore o di non risposta il bambino ha tre tentativi per completare l'esercizio prima di scoprire la risposta esatta e passare a una nuova domanda.

Livello 3
CATTURA LE LETTERE
Per attivare questo gioco, premere una lettera qualsiasi (G, Fig. 1). Sullo schermo appare il nome dell'attività "Cattura le lettere" . Tanti palloncini con lettere diverse fluttuano sul display. Il bambino deve premere le lettere contenute nei palloncini per farle scoppiare (un effetto sonoro ne conferma la corretta pressione) prima che tocchino la parte più alta del display. Nel caso in cui il bambino non prema la lettera corretta, si ascolta un diverso effetto sonoro. Il gioco ha una durata di 60 sec.
QUANTI SONO?
Per attivare questo gioco, premere un numero qualsiasi (H, Fig. 1). Sullo schermo appare il nome dell'attività "Quanti sono?" . Il computer mostra una serie di oggetti compresi tra 1 e 10. Al bambino viene chiesto di digitare il numero corrispondente alla quantità di oggetti che vede sullo schermo. In caso di risposta corretta il computer mostra un'animazione allegra; in caso di errore o di non risposta il bambino ha tre tentativi per completare l'esercizio prima di scoprire la risposta esatta e tornare al livello 3.
MEMORY
Per attivare questo gioco, premere una forma qualsiasi (I, Fig. 1). Sullo schermo appare il nome dell'attività "Memory" . Il computer mostra una forma ed invita il bambino a premere la forma corrispondente sulla tastiera. In caso di risposta corretta il computer mostra la forma già individuata e una nuova forma. Il bambino dovrà ricordarle e premerle in sequenza fino ad un massimo di tre forme. Al termine un'animazione allegra conferma il completamento del gioco.
In caso di errore o di non risposta il bambino ha tre tentativi per completare l'esercizio prima di scoprire la risposta esatta e tornare al livello 3.

Altre attività
Tasto nota _ premendo il tasto nota (L, Fig.1) si ascoltano melodie differenti. La funzione è attivabile in ogni livello di gioco. Se il bambino, durante la melodia, preme un qualsiasi tasto (ad eccezione dei pulsanti livello) ascolta un effetto sonoro.
Mouse _ per accedere ai 3 giochi (sequenza casuale) basta muovere il mouse attivabile in ogni livello:
GIOCO 1 _ PAPERE IN VOLO
Spostando il mouse nelle 4 direzioni, il bambino vede la papera volare nella direzione scelta.
GIOCO 2 _ LABIRINTO
Il bambino aiuta la papera a raggiungere lo stagno muovendo il mouse nella direzione corretta.
GIOCO 3 _ CUCU'
Spostando il mouse nelle 4 direzioni, il bambino si diverte a riconoscere gli animali della fattoria che appaiono sullo schermo.

SCHERMO LCD INTERATTIVO
Schermo LCD composto da 32 x 64 pixel.

RIMOZIONE E INSERIMENTO DELLE PILE SOSTITUIBILI
• La sostituzione delle pile deve essere sempre effettuata da parte di un adulto.
Per sostituire le pile: allentare la vite dello sportello del vano batterie con un cacciavite per accedere al comparto batterie (Z, Fig. 2) posto su retro del gioco; rimuovere le pile scariche ed inserire le pile nuove facendo attenzione a rispettare la corretta polarità di inserimento (come indicato sul prodotto); riposizionare lo sportello e serrare a fondo la vite.
• Non lasciare le pile o eventuali utensili a portata dei bambini.
• Rimuovere sempre le pile scariche dal prodotto per evitare che eventuali perdite di liquido possano danneggiare il prodotto.
• Rimuovere sempre le pile in caso di non utilizzo prolungato del prodotto.
• Nel caso le pile dovessero generare delle perdite di liquido, sostituirle immediatamente, avendo cura di pulire l'alloggiamento delle pile e lavarsi accuratamente le mani in caso di contatto col liquido fuoriuscito.
• Utilizzare pile alcaline uguali o equivalenti al tipo raccomandato per il funzionamento di questo prodotto.
• Non mischiare batterie vecchie e nuove.
• Non buttare le pile scariche nel fuoco o disperderle nell'ambiente, ma smaltirle operando la raccolta differenziata.
• Rimuovere le pile dal giocattolo prima del suo smaltimento
• Non mischiare batterie alcaline, standard (zinco-carbone) o ricaricabili (nickel-cadmio)
• Non porre in corto circuito i morsetti di alimentazione.
• Non tentare di ricaricare le pile non ricaricabili: potrebbero esplodere.
• Non è consigliato l'utilizzo di batterie ricaricabili, potrebbe diminuire la funzionalità del giocattolo.
• Nel caso di utilizzo di batterie ricaricabili, estrarle dal giocattolo prima di ricaricarle ed effettuare la ricarica solo sotto la supervisione di un adulto.
• Il giocattolo non è progettato per funzionare con batterie sostituibili al Litio. ATTENZIONE l'uso improprio potrebbe generare condizioni di pericolo.

QUESTO PRODOTTO È CONFORME ALLA DIRETTIVA EU 2002/96/CE.
Il simbolo del cestino barrato riportato sull'apparecchio indica che il prodotto, alla fine della propria vita utile, dovendo essere trattato separatamente dai rifiuti domestici, deve essere conferito in un centro di raccolta differenziata per apparecchiature elettriche ed elettroniche oppure riconsegnato al rivenditore al momento dell'acquisto di una nuova apparecchiatura equivalente. L'utente è responsabile del conferimento dell'apparecchio a fine vita alle appropriate strutture di raccolta. L'adeguata raccolta differenziata per l'avvio successivo dell'apparecchio dismesso al riciclaggio, al trattamento e allo smaltimento ambientalmente compatibile contribuisce ad evitare possibili effetti negativi sull'ambiente e sulla salute e favorisce il riciclo dei materiali di cui è composto il prodotto. Lo smaltimento abusivo del prodotto da parte dell'utente comporta delle sanzioni amministrative di cui al D.lgs. n. 22/1997 (art.50 e seguenti del D.lgs 22/97).Per informazioni più dettagliate inerenti i sistemi di raccolta disponibili, rivolgersi al servizio locale di smaltimento rifiuti, o al negozio in cui è stato effettuato l'acquisto.

CONFORMITA' ALLA DIRETTIVA EU 2006/66 /CE
Il simbolo del cestino barrato riportato sulle pile o sulla confezione del prodotto, indica che le stesse, alla fine della propria vita utile, dovendo essere trattate separatamente dai rifiuti do-

mestici, non devono essere smaltite come rifiuto urbano ma devono essere conferite in un centro di raccolta differenziata oppure riconsegnate al rivenditore al momento dell'acquisto di pile ricaricabili e non ricaricabili nuove equivalenti.
L'eventuale simbolo chimico Hg, Cd, Pb, posto sotto al cestino barrato indica il tipo di sostanza contenuta nella pila: Hg = Mercurio, Cd = Cadmio, Pb = Piombo.
L'utente è responsabile del conferimento delle pile a fine vita alle appropriate strutture di raccolta al fine di agevolare il trattamento e il riciclaggio. L'adeguata raccolta differenziata per l'avvio successivo delle pile esauste al riciclaggio, al trattamento e allo smaltimento ambientalmente compatibile contribuisce ad evitare possibili effetti negativi sull'ambiente e sulla salute umana e favorisce il riciclo delle sostanze di cui sono composte le pile.
Lo smaltimento abusivo del prodotto da parte dell'utente comporta danni all'ambiente e alla salute umana. Per informazioni più dettagliate inerenti i sistemi di raccolta disponibili, rivolgersi al servizio locale di smaltimento rifiuti, o al negozio in cui è stato effettuato l'acquisto.

PULIZIA E MANUTENZIONE DEL GIOCO

- Pulire il giocattolo utilizzando un panno morbido di tessuto asciutto o leggermente inumidito con acqua per non danneggiare il circuito elettrico. Non usare solventi o detersivi per la pulizia del gioco.
- Prestare particolare attenzione a non graffiare la plastica trasparente che protegge lo schermo LCD.
- Durante le pause d'uso conservare il prodotto in un luogo protetto da fonti di calore polvere ed umidità.

Fabbricato in Cina.

Age: from 2 y +

- Please read these instructions carefully before using the toy and keep for future reference.
- Runs on 3 x 1.5 volt "AA" batteries (included). The batteries supplied with this product, at the point of sale, are intended for demonstration purposes only; please replace them with new alkaline batteries after completing your purchase.

WARNINGS
For your child's safety:

⚠ **WARNING!**
- Before using the product remove and dispose of any plastic bags and any other packaging (e.g. fasteners and fixing ties etc) and keep them out of reach of children. Suffocation hazard.
- Check the product regularly for signs of wear and damage and to ensure that it is assembled correctly. Should any part be damaged, do not use the toy and keep it out of reach of children.
- Do not use this toy in any manner other than those illustrated in the manual.
- This toy should only be used under the supervision of an adult.
- Never leave the toy near heat sources or in direct sunlight for any length of time as this could cause the plastic to deteriorate.

HOW TO USE THE TOY
Turning on and selecting the language
- To turn the toy ON, move the switch (A, Diag. 1) under the LCD display (B, Diag. 1) from the 0 position to the I or II position, according to the volume desired. A short introductory tune and greeting will confirm it is ON. All the toy's electronic functions are now ready to be used.
- Select the desired language by moving the switch (C, Diag. 1). A short greeting will confirm the language choice.
- If it is not used for 2 minutes, the toy will say goodbye to the child and switch to stand-by mode until any button is pressed again.
- In order to avoid using up the batteries for no reason, it is recommended to switch off the toy by moving the switch (A) to the 0 position.

How to play with it
The factory default level is set to 1 (D, Diag. 1). To change the play level, press the corresponding buttons as desired (E - F Diag. 1).

Level 1
On pressing the keys corresponding to the various LETTERS (G, Diag. 1), NUMBERS (H, Diag. 1) and SHAPES (I, Diag. 1) the child will hear the name of the key he has pressed and see the relative image on the LCD display.

Level 2
DISCOVER THE WORDS
Simply press any letter to start the toy again (G, Diag. 1). The game name "Discover the words" will appear on the display. From now on, each time the child presses a letter of the alphabet, he will hear how to pronounce both the letter and the object/animal whose name starts with the selected letter (e.g. "B" + "BEE"). The image of the letter followed by the corresponding object/animal will appear on the display.

On pressing the > button, the child will hear a sound effect.
COUNT IT
Simply press any number to start this game (H, Diag. 1). The game name "Count it" will appear on the display. From now on, every time the child presses a number, the computer will display the number and count the objects one by one until it reaches the pressed number. A sound effect will then play inviting the child to press another number.
WHAT DOESN'T FIT?
Press any shape to start the game (I, Diag. 1). The game name "What doesn't fit?" appears on the display followed by 3 objects; the computer invites the child to find the object that has a different shape from the others he can see. If he gets the answer right, a lively animation will appear on the display; if the child doesn't answer or gets the answer wrong, he has 3 ~~goes~~ before the right answer is displayed and the game moves on to the next question.

Level 3
CATCH THE LETTERS
Press any letter to start the game (G, Diag. 1). The game name "Catch the letters" appears on the display. Lots of balloons with different letters on them float around the screen. The child has to press the letters on the balloons to burst them (a confirmation sound effect will play) before they reach the top of the display. Another sound effect will play if the child presses the wrong letter. The game lasts 60 seconds.
HOW MANY?
Press any number to start the game (H, Diag. 1). The game name "How many?" appears on the display. .
The computer displays a number of from 1 to 10 objects.
The child is asked to type the number of objects he sees on the screen. If he gets the answer right, a lively animation will appear on the display; if the child doesn't answer or gets the answer wrong, he has 3 ~~goes~~ before the right answer is displayed and the game goes back to level 3.
MEMORY
Press any shape to start the game (I, Diag. 1). The game name "Memory" appears on the display. The computer shows the child a shape and invites him to press the same shape on the keyboard. If the child gets it right, the computer will show the correct shape plus a new one. The child has to remember them and press them in the right order for a maximum of 3 shapes. Lively animation on the screen notifies the ~~baby~~ when the game is over.
If the child doesn't answer or gets the answer wrong, he has 3 ~~goes~~ before the right answer is displayed and the game goes back to level 3.

Other activities
Note key _ press the note key (L, Diag. 1) to listen to a selection of tunes. This function can be activated at all game levels. If the child presses any key (except the level keys) when the music is playing, he will hear a sound effect.
Mouse _ simply move the mouse, that can be activated at all levels, to access the 3 games (~~causal~~ sequence):
GAME 1 _ FLYING DUCK
When the child moves the mouse in the 4 different directions, the duck will fly in the corresponding direction.
GAME 2 _ LABYRINTH
The child helps the duck reach the pond by moving the mouse in the right direction.
GAME 3 _ CUCKOO
When the child moves the mouse in the 4 different directions, he can have fun identifying all the farm

animals that appear on the screen.

INTERACTIVE LCD SCREEN
32 x 64 pixel LCD screen.

HOW TO FIT AND REMOVE THE BATTERIES
• Batteries must only be fitted by an adult.
To replace batteries: loosen the screw on the battery compartment cover (Z, Diag. 2) on the back of the toy with a screwdriver and remove the cover; then remove the spent batteries and fit new ones, ensuring that the battery polarity is correct (as shown on the product), close the battery compartment cover, and tighten the screw firmly in place.
• Always keep batteries and tools out of the reach of children.
• Always remove spent batteries from the toy to avoid the danger of leakage from the battery damaging the product.
• Always remove the batteries if the product will not be used for a long period of time
• If the batteries happen to leak liquid, replace them immediately, making sure you clean the compartment beforehand; wash your hands thoroughly if you come into contact with any such liquid.
• Only use alkaline batteries of the same type or equivalent to the type recommended for the correct function of this product.
• Never mix new and old batteries.
• Do not burn or dispose of old batteries into the environment. Dispose of them at an appropriate differentiated collection point.
• Remove the batteries from the toy before disposing of the product.
• Never mix alkaline, standard (zinc-carbon) or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.
• Do not short-circuit the battery terminals.
• Do not attempt to recharge non-rechargeable batteries: they might explode.
• The use of rechargeable batteries is not recommended as the toy may not work properly.
• If using rechargeable batteries, remove them from the toy before recharging them. Batteries must always be recharged under adult supervision.
• This product is not designed for use with lithium batteries. WARNING Improper use could be hazardous.

THIS PRODUCT COMPLIES WITH EU DIRECTIVE 2002/96/EC.
The crossed bin symbol on the appliance indicates that the product, at the end of its life, must be disposed of separately from domestic waste, either by taking it to a separate waste disposal site for electric and electronic appliances or by returning it to your dealer when you buy another similar appliance. The user is responsible for taking the appliance to a special waste disposal site at the end of its life. If the disused appliance is collected correctly as separate waste, it can be recycled, treated and disposed of ecologically; this avoids a negative impact on both the environment and health, and contributes towards the recycling of the product's materials. For further information regarding the waste disposal services available, contact your local waste disposal agency or the shop where you bought the appliance.

THIS PRODUCT COMPLIES WITH EC DIRECTIVE 2006/66/EC
The crossed bin symbol on the batteries or product pack indicates that, at the end of their life, they must not be disposed of as urban refuse. They must be disposed of separately from domestic waste, either by taking them to a separate waste disposal site for batteries or by returning them to your dealer when you buy similar rechargeable or non-rechargeable batteries.
The chemical symbols Hg, Cd, Pb, printed under the crossed bin symbol, indicate the type of substance contained in the batteries: Hg=Mercury, Cd=Cadmium, Pb=Lead.

The user is responsible for taking the batteries to a special waste disposal site at the end of their life, so that they can be treated and recycled. If the spent batteries are collected correctly as separate waste, they can be recycled, treated and disposed of ecologically; this avoids a negative impact on both the environment and human health, and contributes towards the recycling of the batteries' substances. Non-compliance with the norms on battery disposal damages the environment and human health. For further information regarding the waste disposal services available, contact your local waste disposal agency or the shop where you bought the batteries.

CLEANING, CARE & MAINTENANCE OF THE TOY

- The toy should only be cleaned using a soft, dry ~~or moistened~~ fabric cloth t~~o avoid damage to its electric circuit~~. Do not clean the toy with detergents or solvents.
- Pay careful attention not to scratch the clear plastic surface that protects the LCD display.
- When not in use, store the product in a place protected against sources of heat, dust and humidity.

need to add FCC general info

Made in China.

Âge : à partir de 2 ans

NOTICE
- Il est conseillé de lire cette notice avant l'emploi et de la conserver pour toute référence future.
- Le jouet fonctionne avec 3 piles « AA » de 1,5 Volt incluses. Les piles incluses dans le produit lors de l'achat ne sont fournies que pour la démonstration au point de vente et doivent être remplacées par des piles alcalines neuves tout de suite après l'achat.

AVERTISSEMENTS
Pour la sécurité de votre enfant: **ATTENTION !**
- Les éventuels sachets en plastique et les autres éléments ne faisant pas partie du jouet (ex. liens, éléments de fixation, etc.) doivent être éliminés avant l'utilisation et être tenus hors de portée des enfants. Risque d'étouffement.
- Vérifier régulièrement l'état d'usure du produit et la présence éventuelle d'endommagements. Si c'est le cas, ne pas utiliser le jouet et le tenir hors de portée des enfants.
- Ne pas utiliser le jouet d'une façon différente de celle qui est recommandée.
- L'utilisation de ce jouet doit avoir lieu sous la surveillance continue d'un adulte.
- Ne pas laisser le jouet à proximité de sources de chaleur et à la lumière directe du soleil pendant de longues périodes parce que cela pourrait détériorer le plastique.

FONCTIONNEMENT DU JOUET
Mise en marche et sélection de la langue
- Mettre le jouet en marche en déplaçant le bouton (A, Fig.1) situé en dessous de l'écran LCD (B, Fig.1) de la position 0 à la position I ou II en fonction du volume souhaité. Une courte mélodie accompagnée d'un salut initial confirme la mise en marche. A partir de ce moment, toutes les fonctions électroniques du jouet sont activées.
- Il est possible de sélectionner la langue souhaitée en déplaçant le bouton (C, Fig. 1). Un court salut confirme la sélection.
- Au bout de 2 minutes d'inutilisation, le jouet dit au revoir à l'enfant et se met en pause jusqu'à la pression d'une quelconque activité.
- Afin d'éviter de consommer les piles inutilement, il est conseillé de toujours éteindre le jouet en mettant le curseur (A) sur 0.

Comment jouer
Le jouet est programmé automatiquement sur le niveau 1 (D, Fig. 1). Il est possible de modifier le niveau de jeu à tout moment en appuyant sur les boutons correspondants (E- F, Fig. 1).

Niveau 1
En appuyant sur les boutons correspondant aux LETTRES (G, Fig. 1), CHIFFRES (H, Fig. 1) et FORMES (I, Fig. 1), l'enfant écoute le nom correspondant au bouton pressé et voit son image sur l'écran LCD.

Niveau 2
DÉCOUVRE LES MOTS
Pour activer ce jeu, appuyer sur une lettre quelconque (G, Fig. 1). Le nom de l'activité "Découvre les mots" apparaît à l'écran. A partir de là, chaque fois que l'enfant appuie sur une lettre de l'alphabet, il

entend la lettre et l'objet/animal dont le nom commence par la lettre sélectionnée (ex. "A" + "ARBRE"). L'image de la lettre apparaît sur l'écran LCD, suivie de l'objet/animal correspondant.
Lors de la pression du bouton >, l'enfant entend un effet sonore.
COMPTONS
Pour activer ce jeu, appuyer sur un chiffre quelconque (H, Fig. 1). Le nom de l'activité "Comptons" apparaît sur l'écran. A partir de ce moment, chaque fois que l'enfant appuie sur un chiffre, l'ordinateur montre le chiffre en question et compte les objets un par un jusqu'au chiffre égal à celui pressé. Un effet sonore suit ainsi qu'une invitation à appuyer sur un autre chiffre.
TROUVE L'INTRUS
Pour activer ce jeu, appuyer sur une forme quelconque (I, Fig. 1). Le nom de l'activité "Trouve l'intrus" apparaît sur l'écran, suivi de 3 objets ; l'ordinateur invite l'enfant à identifier à l'écran l'objet ayant une forme différente des autres objets affichés. En cas de bonne réponse, l'ordinateur montre une animation gaie ; en cas d'erreur ou d'absence de réponse, l'enfant dispose de trois tentatives pour terminer l'exercice avant de découvrir la réponse exacte et de passer à une nouvelle question.

Niveau 3
CAPTURE LES LETTRES
Pour activer ce jeu, appuyer sur une lettre quelconque (G, Fig. 1). Le nom de l'activité "Attrape les lettres" apparaît sur l'écran. De nombreux ballons avec des lettres différentes flottent à l'écran. L'enfant doit appuyer sur les lettres contenues dans les ballons pour les faire éclater (un effet sonore confirme que la pression est correcte) avant qu'ils atteignent le haut de l'écran. Si l'enfant n'appuie pas sur la bonne lettre, un autre effet sonore est entendu. Le jeu dure 60 secondes.
COMBIEN SONT-ILS ?
Pour activer ce jeu, appuyer sur un chiffre quelconque (H, Fig. 1). Le nom de l'activité "Combien sont-ils" apparaît sur l'écran. L'ordinateur montre une série d'objets compris entre 1 et 10. Il demande à l'enfant de taper le chiffre correspondant à la quantité d'objets qu'il voit à l'écran. En cas de bonne réponse, l'ordinateur montre une animation gaie ; en cas d'erreur ou d'absence de réponse, l'enfant dispose de trois tentatives pour terminer l'exercice avant de découvrir la réponse exacte et de passer au niveau 3.
MÉMOIRE
Pour activer ce jeu, appuyer sur une forme quelconque (I, Fig. 1). Le nom de l'activité "Mémoire" apparaît sur l'écran. L'ordinateur montre une forme et invite l'enfant à appuyer sur la forme correspondante sur le clavier. En cas de bonne réponse, l'ordinateur montre la forme déjà identifiée ainsi qu'une nouvelle forme. L'enfant devra s'en souvenir et appuyer dessus en séquence jusqu'à un maximum de trois formes. A la fin, une animation gaie confirme que le jeu est terminé.
En cas d'erreur ou d'absence de réponse, l'enfant dispose de trois tentatives pour terminer l'exercice avant de découvrir la réponse exacte et revenir au niveau 3.

Autres activités
Touche note _ en appuyant sur la touche note (L, Fig.1) on entend différentes mélodies. La fonction est disponible à tous les niveaux de jeu. Pendant la mélodie, si l'enfant appuie sur une touche quelconque (à l'exception des boutons niveau), il entend un effet sonore.
Souris _ pour accéder aux 3 jeux (séquence aléatoire), il suffit de déplacer la souris activable à tous les niveaux :
JEU 1 _ OIES EN VOL
En déplaçant la souris dans les 4 directions, l'enfant voit l'oie voler dans la direction choisie.
JEU 2 _ LABYRINTHE
L'enfant aide l'oie à atteindre l'étang en déplaçant la souris dans la bonne direction.

JEU 3 _ COUCOU
En déplaçant la souris dans les 4 directions, l'enfant s'amuse à reconnaître les animaux de la ferme qui apparaissent à l'écran.

ECRAN LCD INTERACTIF
Ecran LCD composé de 32 x 64 pixels.

REMPLACEMENT DES PILES
• Le remplacement des piles doit toujours être effectué par un adulte.
Pour remplacer les piles : desserrer la vis du clapet du compartiment des piles situé au dos du jouet avec un tournevis (Z, Fig. 2) ; ôter les piles usagées et introduire les piles neuves en respectant la polarité (comme indiqué sur le produit) ; remettre le clapet et serrer la vis à fond.
• Ne pas laisser les piles ou les outils éventuels à la portée des enfants.
• Toujours ôter les piles usagées du produit afin d'éviter que des pertes éventuelles de liquide endommagent le produit.
• Toujours ôter les piles en cas d'inutilisation prolongée du produit.
• Si les piles perdent du liquide, les remplacer immédiatement, en veillant à nettoyer le compartiment des piles et à se laver soigneusement les mains en cas de contact avec le liquide en question.
• Utiliser des piles alcalines semblables ou équivalentes au type recommandé pour le fonctionnement de ce produit.
• Ne pas mélanger les piles usagées et les piles neuves.
• Ne pas jeter les piles usagées dans le feu et dans la nature. Les mettre dans les conteneurs de recyclage prévus à cet effet.
• Ôter les piles du jouet avant de l'éliminer
• Ne pas mélanger des piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
• Ne pas court-circuiter les bornes d'alimentation
• Ne pas tenter de recharger les piles non rechargeables : elles pourraient exploser.
• Il n'est pas conseillé d'utiliser des piles rechargeables, cela pourrait diminuer la fonctionnalité du jouet.
• En cas d'utilisation de piles rechargeables, les extraire du jouet avant de les recharger sous la surveillance d'un adulte.
• Le jouet n'est pas prévu pour fonctionner avec des piles remplaçables au Lithium. ATTENTION l'usage incorrect pourrait créer des situations de danger.

CE PRODUIT EST CONFORME À LA DIRECTIVE EU 2002/96/CE.
Le symbole de la poubelle barrée sur l'appareil indique que ce produit, à la fin de sa propre vie utile, devra être traité séparément des autres déchets domestiques ; il faudra donc l'apporter dans un centre de collecte sélective pour les appareillages électriques et électroniques, ou bien le remettre au revendeur lors de l'achat d'un nouvel appareillage équivalent. L'utilisateur est responsable du retour de l'appareil, à la fin de sa vie, aux structures de collecte appropriées. Une collecte sélective adéquate, visant à envoyer l'appareil que l'on n'utilise plus au recyclage, au traitement et à l'élimination compatible avec l'environnement, contribue à éviter les effets négatifs possibles sur l'environnement et sur la santé, et favorise le recyclage des matériaux dont le produit est composé. Pour obtenir des renseignements plus détaillés sur les systèmes de collecte disponibles, s'adresser au service local d'élimination des déchets, ou bien au magasin où l'appareil a été acheté.

CONFORMITÉ À LA DIRECTIVE EU 2006/66/CE

Le symbole de la poubelle barrée apposé sur les piles ou l'emballage du produit indique qu'à la fin de la vie du produit, celui-ci doit être traité séparément des ordures domestiques, non pas jeté comme un déchet urbain mais envoyé dans un centre de tri sélectif pour appareils électriques et électroniques, ou remis au revendeur au moment de l'achat de nouvelles piles rechargeables ou non rechargeables.
Le symbole chimique Hg, Cd, Pb dessiné sous la poubelle barrée indique la substance contenue dans la pile : : Hg=Mercure, Cd=Cadmium, Pb=Plomb.
L'utilisateur est responsable de l'envoi des piles en fin de vie aux structures de récupération appropriées pour en faciliter le traitement et le recyclage.
Un tri sélectif adéquat pour envoyer l'appareil inutilisé au recyclage, au traitement ou à une élimination compatible avec l'environnement aide à prévenir d'éventuels effets négatifs sur l'environnement et la santé et favorise le recyclage des matériaux contenus dans les piles. L'élimination abusive du produit par l'utilisateur provoque des dommages à l'environnement et compromet la santé. Pour plus d'informations sur les systèmes de ramassage disponibles, adressez-vous au service local en charge du ramassage des ordures ou au magasin où a été acheté le produit.

NETTOYAGE ET ENTRETIEN DU JOUET

- Nettoyer le jouet à l'aide d'un chiffon doux en tissu sec ou légèrement imbibé d'eau pour ne pas endommager le circuit électrique. Ne pas utiliser de solvants ou de produits nettoyants.
- Faire particulièrement attention de ne pas rayer le plastique transparent qui protège l'écran LCD.
- Lorsque le produit est inutilisé, le conserver dans un endroit protégé des sources de chaleur, de la poussière et de l'humidité.

Fabriqué en Chine.

D Gebrauchsanleitung Sprechender LapTop

Alter: ab 2 Jahren +

- Bitte lesen Sie vor dem Gebrauch die Anleitung durch und bewahren Sie diese für späteres Nachlesen auf.
- Das Spielzeug funktioniert mit 3 Batterien "AA" zu 1,5 Volt (enthalten). Die im Produkt beim Kauf enthaltenen Batterien dienen nur zu Vorführungszwecken in der Verkaufsstelle und müssen gleich nach dem Kauf durch neue Alkalibatterien ersetzt werden.

HINWEISE

Für die Sicherheit Ihres Kindes: **ACHTUNG!**

- Eventuelle Plastikbeutel und andere Teile, die nicht zum Spielzeug gehören (wie z.B. Schnürbänder, Befestigungselemente usw.) müssen vor dem Gebrauch entfernt und außer Reichweite der Kinder aufbewahrt werden. Erstickungsgefahr!
- Überprüfen Sie das Produkt regelmäßig auf Abnutzungserscheinungen oder Beschädigungen. Im Falle von Beschädigungen das Spielzeug nicht verwenden und es außerhalb der Reichweite von Kindern aufbewahren.
- Das Spielzeug darf nur auf die empfohlene Weise verwendet werden.
- Das Spielzeug darf nur unter ständiger Aufsicht eines Erwachsenen benutzt werden.
- Das Spielzeug nicht in der Nähe von Wärmequellen oder längere Zeit dem direkten Sonnenlicht ausgesetzt lassen, denn dadurch können die Plastikteile beschädigt werden.

FUNKTIONSWEISE DES SPIELZEUGS

Einschalten und Sprachauswahl

- Das Spielzeug wird eingeschaltet, indem man den Schieber (A, Abb. 1) unter dem LCD-Bildschirm (B Abb. 1) von 0 auf I oder II stellt, je nach gewünschter Lautstärke. Eine kurze Melodie mit einem Willkommensgruß bestätigt das Einschalten. Von diesem Augenblick an sind alle elektronischen Funktionen des Spielzeugs aktiv.
- Die gewünschte Sprache kann ausgewählt werden, indem man den Schieber (C, Abb. 1) verstellt. Ein kurzer Gruß bestätigt die Auswahl.
- Nachdem das Spielzeug 2 Minuten nicht benutzt wird, verabschiedet es sich von dem Kind und geht in den Stand-by Modus bis erneut eine beliebige Aktivitäts-Taste gedrückt wird.
- Um die Batterien nicht unnötig zu verbrauchen wird empfohlen, das Spielzeug nach dem Gebrauch immer auszuschalten, indem man den Schieber (A) auf 0 stellt.

So wird gespielt

Das Spielzeug ist automatisch auf Stufe 1 eingestellt (D, Abb. 1). Man kann die Spielstufe jederzeit ändern, indem man die entsprechenden Tasten (E- F, Abb. 1) drückt.

Stufe 1

Wenn das Kind die Tasten der BUCHSTABEN (G, Abb. 1), ZAHLEN (H, Abb. 1) und FORMEN (I, Abb. 1) drückt, hört es den Namen der gedrückten Taste und sieht das Bild auf dem LCD-Display.

Stufe 2

ENTDECKE DIE WORTE

Um dieses Spiel einzuschalten, einen beliebigen Buchstaben drücken (G, Abb. 1). Auf dem Bildschirm erscheint der Name der Aktivität "Entdecke die Worte". Von diesem Augenblick an hört das Kind, jedes Mal wenn es einen Buchstaben des Alphabets drückt, die Aussprache des Buchstabens und des Gegenstands/

Tieres, dessen Name mit dem gewählten Buchstaben beginnt (z.B. "A" + "AUTO"). Auf dem LCD-Bildschirm erscheint das Bild des Buchstabens gefolgt von dem entsprechenden Gegenstand/Tier.
Nach dem Drücken der Taste > hört das Kind einen Klangeffekt.
LASS UNS ZÄHLEN
Um dieses Spiel einzuschalten, eine beliebige Zahl drücken (H, Abb. 1). Auf dem Bildschirm erscheint der Name der Aktivität "Lass uns zählen". Von diesem Augenblick an zeigt der Computer jedes Mal, wenn das Kind eine Zahl drückt, diese Zahl und zählt die Gegenstände einen nach dem anderen bis die gedrückte Zahl erreicht ist. Es folgen ein Klangeffekt und eine Aufforderung, eine andere Zahl zu drücken.
WAS PASST NICHT?
Um dieses Spiel einzuschalten, eine beliebige Form drücken (I, Abb. 1). Auf dem Bildschirm erscheinen der Name der Aktivität "Was passt nicht?" und gleich danach 3 Gegenstände. Der Computer fordert das Kind auf, den Gegenstand zu finden, der eine andere Form als die übrigen hat. Bei richtiger Antwort zeigt der Computer eine lustige Animation. Falls das Kind falsch oder nicht antwortet, hat es drei Versuche, um die Übung abzuschließen, bevor die richtige Antwort erscheint und eine neue Frage gestellt wird.

Stufe 3
FANG DIE BUCHSTABEN EIN
Um dieses Spiel einzuschalten, einen beliebigen Buchstaben drücken (G, Abb. 1). Auf dem Bildschirm erscheint der Name der Aktivität "Fang die Buchstaben ein". Viele Luftballons mit verschiedenen Buchstaben schweben über das Display. Das Kind muss die Buchstaben in den Luftballons drücken, um diese platzen zu lassen (ein Klangeffekt bestätigt, dass sie richtig gedrückt wurden), bevor sie den oberen Teil des Displays berühren. Falls das Kind nicht den richtigen Buchstaben drückt, ist anderer Klangeffekt zu hören. Das Spiel dauert 60 Sek.
WIE VIELE SIND DAS?
Um dieses Spiel einzuschalten, eine beliebige Zahl drücken (H, Abb. 1). Auf dem Bildschirm erscheint der Name der Aktivität "Wie viele sind das". Der Computer zeigt eine Reihe von 1 bis 10 Gegenständen. Das Kind wird aufgefordert, die Zahl zu drücken, die der Anzahl der Gegenstände entspricht, welche es auf dem Bildschirm sieht. Bei richtiger Antwort zeigt der Computer eine lustige Animation. Falls das Kind falsch oder nicht antwortet, hat es drei Versuche, um die Übung abzuschließen, bevor die richtige Antwort erscheint und man zur Stufe 3 zurückgeht.
GEDÄCHTNISSPIEL
Um dieses Spiel einzuschalten, eine beliebige Form drücken (I, Abb. 1). Auf dem Bildschirm erscheint der Name der Aktivität "Gedächtnisspiel". Der Computer zeigt eine Form und fordert das Kind auf, die entsprechende Form auf der Tastatur zu drücken. Wenn die Antwort richtig ist, zeigt der Computer die schon gefundene und eine neue Form. Das Kind muss sich an die Formen erinnern und sie in Folge drücken, bis maximal drei Formen. Zum Schluss bestätigt eine lustige Animation das Ende des Spiels.
Falls das Kind falsch oder nicht antwortet, hat es drei Versuche, um die Übung abzuschließen, bevor die richtige Antwort erscheint und man zur Stufe 3 zurückgeht.

Weitere Aktivitäten
Notentaste _ bei Druck der Notentaste (L, Abb.1) hört man verschiedene Melodien. Die Funktion kann auf jeder Spielstufe aktiviert werden. Wenn das Kind während der Melodie eine beliebige Taste drückt (mit Ausnahme der Tasten der Stufen) hört es einen Klangeffekt.
Maus _ um auf die 3 Spiele zuzugreifen (Zufallsreihenfolge) braucht man auf allen Stufen nur die Maus zu bewegen:
SPIEL 1 _ FLIEGENDE ENTEN
Wenn das Kind die Maus in die 4 Richtungen bewegt, sieht es die Ente in die gewählte Richtung fliegen.

SPIEL 2 _ LABYRINTH
Das Kind hilft der Ente, den Teich zu erreichen, indem es die Maus in die richtige Richtung bewegt.
SPIEL 3 _ KUCKUCK
Das Kind bewegt die Maus in die 4 Richtungen und vergnügt sich, die Tiere des Bauernhofs zu erkennen, die auf dem Bildschirm erscheinen.

INTERAKTIVER LCD-BILDSCHIRM

LCD-bildschirm 32 x 64 Pixel.

ENTNEHMEN UND EINLEGEN DER AUSTAUSCHBAREN BATTERIEN

• Die Batterien müssen immer von einem Erwachsenen ausgetauscht werden.
Zum Austauschen der Batterien: mit einem Schraubenzieher die Schraube der Klappe des Batteriefachs (Z, Abb. 2) lockern, das sich auf der Rückseite des Spiels befindet, leere Batterien aus dem Batteriefach nehmen, neue Batterien einlegen und dabei darauf achten, die richtige Polarität einzuhalten (wie auf dem Produkt angegeben), die Klappe wieder aufsetzen und die Schraube fest anziehen.
• Die Batterien oder eventuelle Werkzeuge nicht in Reichweite von Kindern lassen.
• Leere Batterien immer aus dem Produkt nehmen, damit dieses nicht durch eventuelle Flüssigkeitsverluste beschädigt wird.
• Die Batterien immer herausnehmen wenn das Produkt über längere Zeit nicht benutzt wird.
• Falls Flüssigkeit aus den Batterien austritt, diese unverzüglich austauschen, das Batteriefach sorgfältig reinigen und falls man mit der ausgetretenen Flüssigkeit in Berührung gekommen ist, die Hände gründlich waschen.
• Alkalibatterien vom gleichen oder einem gleichwertigen Typ wie die für den Betrieb dieses Produkts empfohlenen verwenden.
• Alte und neue Batterien nicht zusammen verwenden.
• Die leeren Batterien nicht ins Feuer oder in den Hausmüll werfen, sondern sie umweltgerecht entsorgen.
• Die Batterien aus dem Spielzeug nehmen, bevor dieses entsorgt wird.
• Keine Alkali- Standard- (Zink/Kohle) oder wiederaufladbare (Nickel/Cadmium) Batterien miteinander mischen.
• Die Klemmen der Speisung nicht kurzschließen.
• Nicht versuchen, die nicht wiederaufladbaren Batterien aufzuladen: Es besteht Explosionsgefahr!
• Die Verwendung wiederaufladbarer Batterien wird nicht empfohlen, da sie die Funktionsweise des Spielzeugs beeinträchtigen könnten.
• Falls man wiederaufladbare Batterien verwendet, diese vor dem Aufladen aus dem Spielzeug nehmen und nur unter Aufsicht eines Erwachsenen aufladen.
• Das Spielzeug ist nicht für den Betrieb mit auswechselbaren Lithium-Batterien geeignet. ACHTUNG: Durch unsachgemäße Verwendung können Gefahrensituationen entstehen.

DIESES PRODUKT ENTSPRICHT DER EU-RICHTLINIE 2002/96/EG.

Die durchgestrichene Abfalltonne, die auf diesem Gerät abgebildet ist, bedeutet, dass dieses Produkt nach dem Ende seiner Betriebszeit getrennt von den Haushaltsabfällen zu entsorgen ist. Entweder sollte es an einer Sammelstelle für elektrische und elektronische Altgeräte abgegeben werden oder, bei Kauf eines neuen Geräts, dem Verkäufer zurückgegeben werden. Der Verbraucher ist in jedem Falle verantwortlich für die ordnungsgemäße Entsorgung des Geräts nach Ende der Betriebszeit. Nur bei Abgabe des Geräts an einer geeigneten Sammelstelle ist es möglich das Produkt so zu verarbeiten, zu recyceln und umweltgerecht zu entsorgen, dass einerseits Werkstoffe und Materialien wieder verwendet werden können und andererseits negative Folgen für Umwelt und Gesundheit ausgeschlossen werden. Nähere Auskunft bekommen Sie bei ihrem örtlichen Amt für Abfallentsorgung oder bei Ihrem Händler.

KONFORMITÄT MIT DER EU-RICHTLINIE 2006/66/EG

Die durchgestrichene Abfalltonne, die auf den Batterien oder auf der Produktpackung abgebildet ist, bedeutet, dass die Batterien nach dem Ende ihrer Betriebszeit nicht als Haushaltsabfall entsorgt werden dürfen, sondern entweder an einer Sammelstelle für Altbatterien abgegeben werden oder, bei Kauf neuer, gleichwertiger, wiederaufladbarer oder nicht wiederaufladbarer Batterien, dem Verkäufer zurückgegeben werden müssen. Das chemische Symbol Hg, Cd, Pb unter der durchgestrichenen Abfalltonne gibt den in der Batterie enthaltenen Substanztyp an: Hg = Quecksilber, Cd = Kadmium, Pb = Blei. Der Verbraucher ist in jedem Falle verantwortlich für die ordnungsgemäße Entsorgung der Batterien nach Ende der Betriebszeit, um deren Verarbeitung und Recycling zu erleichtern. Nur bei Abgabe der Batterien an einer geeigneten Sammelstelle ist es möglich, diese so zu verarbeiten, zu recyceln und umweltgerecht zu entsorgen, dass einerseits Werkstoffe und Materialien wieder verwendet und andererseits negative Folgen für die Umwelt und die menschliche Gesundheit ausgeschlossen werden können. Nähere Auskunft bekommen Sie bei Ihrem örtlichen Amt für Abfallentsorgung oder bei Ihrem Händler.

REINIGUNG UND WARTUNG DES SPIELZEUGS

- Das Spielzeug mit einem weichen, trockenen oder leicht mit Wasser angefeuchteten Stofftuch reinigen, um den Stromkreis nicht zu beschädigen. Keine Lösungs- oder Reinigungsmittel zum Reinigen des Spielzeugs verwenden.
- Bitte achten Sie unbedingt darauf, den transparenten Kunststoff, der den LCD-Bildschirm schützt, nicht zu verkratzen.
- Wenn das Produkt nicht verwendet wird, es an einem vor Wärmequellen, Staub und Feuchtigkeit geschützten Ort aufbewahren

Made in China.

Edad: a partir de 2 años +

- Se recomienda leer estas instrucciones antes del uso y conservarlas para futuras consultas.
- El juguete funciona con 3 pilas de tipo "AA" de 1,5 voltios incluidas.Las pilas incluidas en el producto a la hora de comprar están previstas sólo como prueba demostrativa en el punto de venta y deben sustituirse de inmediato por pilas nuevas después de la compra.

ADVERTENCIAS

Por la seguridad de tu niño: **¡ATENCIÓN!**

- Antes de utilizar, quitar las posibles bolsas de plástico y todos los demás componentes que no formen parte del juguete (por ejemplo, cordones, elementos de fijación, etc.) y guardarse fuera del alcance de los niños.Riesgo de sofocación.
- Comprobar periódicamente el estado de desgaste del producto y la presencia de posibles roturas.En caso de daños no utilizar el juguete y mantenerlo alejado del alcance de los niños.
- No utilizar el juguete de forma diferente a lo recomendado.
- El uso del juguete tiene que realizarse únicamente bajo la vigilancia continuada de un adulto.
- No dejar el juguete cerca de las fuentes de calor y durante largos períodos bajo la luz solar directa porque puede provocar el desgaste de los materiales plásticos.

FUNCIONAMIENTO DEL JUGUETE

Encendido y selección del idioma

- Encender el juguete desplazando el cursor (A, Fig. 1) previsto debajo de la pantalla LCD (B, Fig. 1) de la posición 0 a la posición I o II según el volumen deseado.Una breve melodía con un saludo inicial confirma su encendido.A partir de este momento, todas las funciones electrónicas del juguete se encuentran activadas.
- Es posible seleccionar el idioma deseado desplazando el cursor (C, Fig. 1).Un breve saludo confirma la selección.
- Después de 2 minutos sin utilizar, el juguete saluda al niño y pasa al modo stand-by hasta que el niño presione una actividad cualquiera.
- Para evitar un consumo inútil de las pilas, se aconseja apagar siempre el juguete desplazando el cursor (A) a la posición 0.

Cómo jugar

El juguete se encuentra configurado automáticamente en el nivel 1 (D, Fig. 1). Es posible modificar el nivel de juego en cualquier momento presionando los botones correspondientes (E-F, Fig. 1).

Nivel 1

Al presionar los botones correspondientes a las LETRAS (G, Fig. 1), los NÚMEROS (H, Fig. 1) y las FORMAS (I, Fig. 1), el niño escucha el nombre relativo al botón presionado y observa la imagen en la pantalla LCD.

Nivel 2

DESCUBRE LAS PALABRAS

Para activar este juego, presionar una letra cualquiera (G, Fig. 1). La pantalla visualiza el nombre de la actividad "Descubre las palabras". A partir de este momento, cada vez que el niño presiona una letra del alfabeto escucha la letra y el objeto/animal cuyo nombre empieza con la letra seleccionada (ej. "A" + "ABEJA"). La pantalla LCD visualiza la imagen de la letra a la que sigue el objeto/el animal correspondiente.

VAMOS A CONTAR
Para activar este juego, presionar un número cualquiera (H, Fig. 1). La pantalla visualiza el nombre de la actividad "Vamos a contar". A partir de este momento, cada vez que el niño presiona un número, el ordenador visualiza el número y cuenta los objetos individualmente hasta alcanzar la cantidad del número presionado. Sigue un efecto sonoro y una invitación a presionar otro número.
BUSCA AL INTRUSO
Para activar este juego, presionar una forma cualquiera (I, Fig. 1). En la pantalla aparece el nombre de la actividad "Busca al intruso" e inmediatamente después aparecen 3 objetos; el ordenador invita al niño a identificar en la pantalla el objeto que tiene una forma diferente a los demás visualizados. En caso de respuesta correcta, el ordenador visualiza una animación alegre; en caso de error o falta de respuesta, el niño tiene tres posibilidades para completar el ejercicio antes de descubrir la respuesta correcta y pasar a una pregunta nueva.

Nivel 3
CAPTURA LAS LETRAS
Para activar este juego, presionar una letra cualquiera (G, Fig. 1). La pantalla visualiza el nombre de la actividad "Captura las letras". Muchos globos con letras diferentes fluctúan por la pantalla. El niño debe presionar las letras contenidas en los globos para que explosionen (un efecto sonoro confirma su correcta presión) antes de que toquen la parte más alta de la pantalla. Si el niño no presiona la letra correcta, se oye un diferente efecto sonoro. El juego tiene una duración de 60 seg.
¿CUÁNTOS SON?
Para activar este juego, presionar un número cualquiera (H, Fig. 1). La pantalla visualiza el nombre de la actividad "¿Cuántos son?". El ordenador visualiza una serie de objetos comprendidos entre 1 y 10. Al niño se le pide insertar el número correspondiente a la cantidad de objetos que ve en la pantalla. En caso de respuesta correcta, el ordenador visualiza una animación alegre; en caso de error o falta de respuesta, el niño tiene tres posibilidades para completar el ejercicio antes de descubrir la respuesta correcta y volver al nivel 3.
MEMORIA
Para activar este juego, presionar una forma cualquiera (I, Fig. 1). La pantalla visualiza el nombre de la actividad "Memoria". El ordenador visualiza una forma e invita al niño a presionar la forma correspondiente en el teclado. En caso de respuesta correcta, el ordenador muestra la forma que se ha identificado y una nueva. El niño deberá recordarlas y presionarlas en secuencia hasta tres formas como máximo. Al finalizar, una animación alegre confirma la conclusión del juego.
En caso de error o falta de respuesta, el niño tiene tres posibilidades para completar el ejercicio antes de descubrir la respuesta correcta y volver al nivel 3.

Otras actividades
Tecla nota_al presionar la tecla de la nota (L, Fig. 1) se escuchan melodías diferentes.La función puede activarse en cada nivel de juego.Si el niño, durante la melodía, presiona una tecla cualquiera (con la excepción de los pulsadores de nivel) escucha un efecto sonoro.
Ratón_para acceder a los 3 juegos (secuencia casual) basta con desplazar el ratón activable en cada nivel:
JUEGO 1_GANSOS EN VUELO
Al desplazar al ratón a las 4 direcciones, el niño observa que el ganso vuela en la dirección seleccionada.
JUEGO 2_LABERINTO
El niño ayuda el ganso a alcanzar la charca desplazando el ratón en la dirección correcta.
JUEGO 3_CUCÚ

Al desplazar el ratón en las 4 direcciones, el niño se divierte a reconociendo los animalitos de la finca que aparecen en la pantalla.

PANTALLA LCD INTERACTIVA
Pantalla LCD compuesta por 32x 64 pixeles.

ELIMINACIÓN E INCORPORACIÓN DE LAS PILAS SUSTITUIBLES
• La sustitución de las pilas tiene que ser efectuada siempre por un adulto.
Para sustituir las pilas:aflojar el tornillo de la tapa del compartimiento de las pilas con un destornillador para acceder al mismo (Z, Fig.2) en el reverso del juguete. Extraer las pilas agotadas e incorporar las pilas nuevas, respetando la correcta polaridad de inserción (tal y como se indica en el producto), volver a colocar la tapa y apretar el tornillo a fondo.
• No dejar las pilas o posibles herramientas al alcance de los niños.
• Quitar siempre las pilas agotadas del producto para evitar que posibles pérdidas de líquido puedan dañar el producto.
• Quitar siempre las pilas en caso de falta de uso prolongado del producto.
• En caso de pérdidas de líquido de las pilas, sustituirlas inmediatamente cuidando de limpiar el compartimento de las mismas y lavarse las manos con cuidado en caso de contacto con el líquido escapado.
• Utilizar pilas alcalinas iguales o equivalentes al tipo recomendado para el funcionamiento de este producto.
• No mezclar pilas antiguas y nuevas.
• No echar las pilas agotadas al fuego o dispersarlas en el medio ambiente sino eliminarlas operando la recolección selectiva.
• Quitar las pilas del juguete antes de su eliminación.
• No mezclar baterías alcalinas, estándares (zinc-carbono) y recargables (níquel-cadmio).
• No poner en cortocircuito las terminales de la alimentación.
• No intentar recargar las pilas no recargables:pueden explosionar.
• No es aconsejable utilizar las baterías recargables, puede que disminuya el funcionamiento del juguete.
• En el caso de uso de pilas recargables, extraerlas del juguete antes de recargarlas y realizar la recarga sólo bajo la supervisión de un adulto.
• El juguete no se ha diseñado para funcionar con baterías sustituibles de litio.¡ATENCIÓN! El uso incorrecto puede determinar condiciones de peligro.

ESTE PRODUCTO ES CONFORME A LA DIRECTIVA 2002/96/CE.
El símbolo de la papelera barrada que se encuentra en el aparato indica que el producto, al final de su vida útil, deberá eliminarse separadamente de los desechos domésticos y por lo tanto deberá entregarse a un centro de recogida selectiva para aparatos eléctricos y electrónicos o al vendedor cuando compre un nuevo aparato similar. El usuario es responsable de entregar el aparato agotado a las estructuras apropiadas de recogida. La adecuada recogida selectiva para el envío sucesivo del aparato fuera de uso al reciclaje, al tratamiento y a la eliminación compatible con el ambiente, contribuye a evitar posibles efectos negativos en el ambiente y en la salud y favorece el reciclaje de los materiales de los que está compuesto el producto. Para informaciones más detalladas inherentes a los sistemas de recogida disponibles, diríjase al servicio local de eliminación de desechos, o a la tienda donde compró el aparato.

CONFORMIDAD A LA DIRECTIVA EU 2006/66/CE
El símbolo de la papelera tachada que se encuentra en las pilas o en la caja del producto indica

que las pilas, al final de su vida útil, deberán eliminarse separadamente de los desechos domésticos y no tirarse a la basura, sino que deberán entregarse a un centro de recogida selectiva o al vendedor cuando compre pilas nuevas, recargables o no recargables, similares.
Los símbolos químicos Hg, Cd, Pb, situados debajo de la papelera tachada indican el tipo de sustancia que contiene la pila: Hg = Mercurio, Cd = Cadmio, Pb = Plomo.
El usuario es responsable de entregar las pilas agotadas a las estructuras apropiadas de recogida, para facilitar el tratamiento y el reciclado de las mismas. La adecuada recogida selectiva para el envío sucesivo de las pilas agotadas al reciclaje, al tratamiento y a la eliminación compatible con el ambiente, contribuye a evitar posibles efectos negativos en el ambiente y en la salud y favorece el reciclaje de las sustancias de las que están compuestas las pilas. La eliminación improcedente del producto por parte del usuario provoca daños al ambiente y a la salud. Para informaciones más detalladas inherentes a los sistemas de recogida disponibles, diríjase al servicio local de eliminación de desechos, o a la tienda en la que realizó la compra.

LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO DEL JUGUETE

- Limpiar el juguete utilizando un suave paño de tela o microfibra seco o ligeramente humedecido con agua para no dañar el circuito eléctrico. No utilizar solventes o detergentes para la limpieza del juguete.
- Prestar especial atención para no arañar el plástico transparente que protege la pantalla de LCD.
- Cuando no se utilice, guardar el producto en un lugar protegido de las fuentes de calor, el polvo y la humedad.

Fabricado en China.

Idade: a partir dos 2 anos

- Recomenda-se que leia e conserve estas instruções para consultas futuras.
- O brinquedo funciona com 3 pilhas "AA" de 1,5 Volt incluídas. As pilhas incluídas no produto, no momento da compra, destinam-se apenas à demonstração do funcionamento do brinquedo no ponto de venda e devem ser substituídas por pilhas alcalinas novas, logo após a compra.

ADVERTÊNCIAS

Para a segurança do seu filho: **ATENÇÃO!**

- Antes da utilização, remova eventuais sacos de plástico e todos os elementos que fazem parte de embalagem do brinquedo (ex., cordões, elementos de fixação, etc.) e mantenha-os fora do alcance das crianças. Risco de asfixia.
- Verifique com regularidade o estado de desgaste do brinquedo e a existência de possíveis danos. No caso de detectar algum componente danificado, não utilize o brinquedo e mantenha-o fora do alcance das crianças.
- Não utilize o brinquedo de forma diferente da que é recomendada.
- Este brinquedo deve ser sempre utilizado sob a vigilância de um adulto.
- Não deixe o brinquedo próximo de fontes de calor nem à luz solar directa durante longos períodos, pois pode provocar a deterioração dos plásticos.

FUNCIONAMENTO DO BRINQUEDO

Ligar e seleccionar a língua

- Ligue o brinquedo deslocando o cursor (A, Fig.1) situado por baixo do ecrã LCD (B, Fig.1) da posição 0 para a posição I ou II, conforme o volume desejado. Uma breve melodia com uma saudação inicial confirma que está ligado. A partir deste momento, todas as funções electrónicas do brinquedo estão activas.
- É possível seleccionar a língua desejada, deslocando o cursor (C, Fig.1). Uma breve saudação confirma a selecção.
- Após 2 minutos sem ser utilizado, o brinquedo saúda a criança e entra em stand-by até ser novamente pressionada uma das actividades.
- Para evitar um consumo inútil das pilhas, é aconselhável desligar sempre o brinquedo, deslocando o cursor (A) para a posição 0.

Como jogar

O jogo é definido automaticamente no nível 1 (D, Fig.1). É possível mudar o nível de jogo em qualquer altura, pressionando os botões correspondentes (E- F, Fig.1).

Nível 1

Pressionando os botões correspondentes às LETRAS (G, Fig.1), NÚMEROS (H, Fig.1) e FORMAS (I, Fig.1), a criança ouve o nome correspondente à tecla pressionada e vê a imagem no ecrã LCD.

Nível 2

DESCOBRE AS PALAVRAS

Para activar este jogo, pressione uma letra qualquer (G, Fig.1). No ecrã surge o nome da actividade "Descobre as palavras". A partir deste momento, sempre que a criança pressiona uma letra do alfabeto, ouve a letra e o objecto/animal cujo nome começa pela letra seleccionada (ex. "A" + "Avião "). No ecrã LCD aparece a imagem da letra seguida do objecto/animal correspondente.

Pressionando o botão >, a criança ouve um efeito sonoro.
VAMOS CONTAR
Para activar este jogo, pressione um número qualquer (H, Fig.1). No ecrã surge o nome da actividade "Vamos Contar". A partir deste momento, sempre que a criança pressiona um número, o computador mostra o número e conta os objectos, um a um, até ao número igual ao que pressionou. Segue-se um efeito sonoro e um convite para pressionar outro botão.
O QUE É QUE ESTÁ ERRADO?
Para activar este jogo, pressione uma forma qualquer (I, Fig.1). No ecrã surge o nome da actividade "O que é que está errado?" e logo a seguir 3 objectos; o computador convida a criança a identificar no ecrã o objecto que tem uma forma diferente das outras formas visualizadas. Se a resposta estiver correcta, o computador mostra uma animação alegre; se estiver errada ou se a criança não responder, tem três tentativas para completar o exercício, antes de descobrir a resposta certa e passar a uma nova questão.

Nível 3
APANHA AS LETRAS
Para activar este jogo, pressione uma letra qualquer (G, Fig.1). No ecrã surge o nome da actividade "Apanha as letras". Vários balões com letras diferentes flutuam no ecrã. A criança deve carregar nas letras contidas nos balões, para os fazer rebentar (um efeito sonoro confirma que acertou) antes de tocarem na parte mais alta do ecrã. Se a criança não pressionar a letra correcta, ouve-se um efeito sonoro diferente. O jogo dura 60 seg.
QUANTOS SÃO?
Para activar este jogo, pressione um número qualquer (H, Fig.1). No ecrã surge o nome da actividade "Quantos são?". O computador mostra uma série de 1 a 10 objectos. A criança deve digitar o número correspondente à quantidade de objectos que vê no ecrã. Se a resposta estiver correcta, o computador mostra uma animação alegre; se estiver errada ou se a criança não responder, tem três tentativas para completar o exercício antes de descobrir a resposta certa e voltar ao nível 3.
MEMÓRIA
Para activar este jogo, pressione uma forma qualquer (I, Fig.1). No ecrã surge o nome da actividade "Memória". O computador mostra uma forma e convida a criança a pressionar a forma correspondente no teclado. Se a resposta estiver correcta, o computador mostra a forma já identificada e uma nova forma. A criança deverá lembrar-se dela e pressioná-las em sequência, até um máximo de três formas. No final, uma alegre animação confirma que o jogo terminou. Se a criança errar ou não responder, tem três tentativas para completar o exercício antes de descobrir a resposta certa e voltar ao nível 3.

Outras actividades
Tecla nota _ pressionando a tecla nota (L, Fig.1), ouvem-se melodias diferentes. A função pode ser activada em cada nível de jogo. Se, durante a melodia, a criança pressionar qualquer tecla (excepto os botões de nível), ouve um efeito sonoro.
Rato _ para aceder aos 3 jogos (sequência casual), basta mover o rato que pode ser activado em cada nível:
JOGO 1 _ PATO A VOAR
Deslocando o rato nas 4 direcções, a criança vê o pato voar na direcção escolhida.
JOGO 2 _ LABIRINTO
A criança ajuda o pato a chegar ao lago, movendo o rato na direcção correcta.
JOGO 3 _ CUCU
Deslocando o rato nas 4 direcções, a criança diverte-se a reconhecer os animais da quinta que aparecem no ecrã.

ECRÃ LCD INTERACTIVO

Ecrã LCD, de 32 x 64 pixel.

SUBSTITUIÇÃO DAS PILHAS

• A substituição das pilhas deve ser sempre efectuada por um adulto.
Para substituir as pilhas: desaperte o parafuso da tampa do compartimento das pilhas (Z, Fig.2) situado na parte de trás do brinquedo, com uma chave de fendas; retire as pilhas gastas e introduza as novas pilhas tendo o cuidado de as posicionar respeitando a polaridade correcta (como indicado no produto); coloque a tampa e aperte bem o parafuso.
• Não deixe as pilhas ou eventuais ferramentas ao alcance das crianças.
• Retire sempre as pilhas gastas do brinquedo para evitar que eventuais perdas de líquido o possam danificar.
• Retire sempre as pilhas no caso de não utilização prolongada do produto.
• Se as pilhas começarem a perder líquido, substitua-as de imediato, tendo o cuidado de limpar o compartimento das pilhas e lave cuidadosamente as mãos, caso tenha tido contacto com o líquido derramado.
• Utilize pilhas alcalinas iguais ou equivalentes ao tipo recomendado para o funcionamento do brinquedo.
• Não misture pilhas velhas com pilhas novas nem pilhas de marcas diferentes.
• Não deite as pilhas gastas no fogo nem as abandone no lixo. Coloque-as nos contentores adequados para a recolha diferenciada.
• Retire as pilhas do brinquedo antes de se desfazer dele.
• Não misture pilhas alcalinas, standard (carbono-zinco) ou recarregáveis (níquel-cádmio)
• Não coloque os contactos eléctricos em curto-circuito.
• Não tente recarregar as pilhas não recarregáveis: poderão explodir.
• Não é aconselhada a utilização de pilhas recarregáveis, pois poderão prejudicar o correcto funcionamento do brinquedo.
• No caso de utilização de pilhas recarregáveis, retire-as do brinquedo antes de recarregar e faça a recarga sempre sob a vigilância de um adulto.
• O brinquedo não foi projectado para funcionar com baterias de Lítio. ATENÇÃO: o uso impróprio pode provocar condições de perigo.

ESTE PRODUTO É CONFORME À DIRECTIVA EU 2002/96/CE.

O símbolo do contentor do lixo com a barra, existente no aparelho, indica que o mesmo, ao terminar a sua vida útil, deve ser eliminado separadamente dos lixos domésticos e deve ser levado a um centro de recolha diferenciada para aparelhos eléctricos e electrónicos ou entregue ao revendedor onde for comprado um novo aparelho equivalente. O utente é responsável pela entrega do aparelho às entidades adequadas para a recolha, no fim da sua vida útil. A adequada recolha diferenciada para o posterior encaminhamento do aparelho inutilizado à reciclagem, ao tratamento e à eliminação compatível com o ambiente, contribui para evitar possíveis efeitos negativos no ambiente e na saúde e facilitar a reciclagem dos materiais com os quais o produto é composto. Para informações mais detalhadas inerentes aos sistemas de recolha disponíveis, procure o serviço local de eliminação de lixos, ou dirija-se à loja onde foi efectuada a compra.

ESTE PRODUTO ESTÁ CONFORME A DIRECTIVA EU 2006/66/CE

O símbolo do contentor do lixo com a barra, existente nas pilhas ou na embalagem do produto, indica que as mesmas, ao terminar a sua vida útil, devem ser eliminadas separadamente dos lixos domésticos, não devem ser eliminadas junto com o lixo doméstico e sim colocadas num centro de reco-

lha diferenciada ou entregues ao revendedor onde forem compradas novas pilhas recarregáveis ou não recarregáveis equivalentes. O eventual símbolo químico Hg, Cd, Pb, existente por baixo do símbolo do contentor do lixo com a barra, indica o tipo de substância contida na pilha: Hg=Mercúrio, Cd=Cádmio, Pb=Chumbo. O utente é responsável pela entrega das pilhas às entidades adequadas para a recolha, no fim da sua vida útil. A adequada recolha diferenciada para o posterior encaminhamento das pilhas gastas à reciclagem, ao tratamento e à eliminação compatível com o ambiente, contribui para evitar possíveis efeitos negativos no ambiente e na saúde e facilitar a reciclagem dos materiais com os quais as pilhas são compostas. Se o utente não respeitar estas indicações prejudica o ambiente e a saúde humana. Para informações mais detalhadas inerentes aos sistemas de recolha disponíveis, procure o serviço local de eliminação de lixos ou dirija-se à loja onde foi efectuada a compra.

LIMPEZA E MANUTENÇÃO DO BRINQUEDO

- Limpe o brinquedo utilizando um pano de tecido macio, seco ou ligeiramente humedecido com água para não danificar o circuito eléctrico. Não utilize solventes nem detergentes para a limpeza do brinquedo.
- Tenha especial cuidado para não riscar o plástico transparente que protege o ecrã LCD.
- Durante as pausas de utilização, mantenha o produto num local protegido de fontes de calor, pó e humidade.

Fabricado en China.

Leeftijd: vanaf 2 j +

- Lees deze instructies voor het gebruik en bewaar ze voor latere raadpleging.
- Het speelgoed werkt op 3 bijgeleverde "AA" batterijen van 1,5 Volt. De batterijen die zich tijdens de aankoop in het artikel bevinden, dienen enkel ter demonstratie in het verkooppunt en moeten na de aankoop meteen door nieuwe alkalinebatterijen worden vervangen.

WAARSCHUWINGEN

Voor de veiligheid van uw kind: **LET OP!**

- Eventuele plastic zakken en andere onderdelen die geen deel uitmaken van het speelgoed (bijv. linten, bevestigingselementen, enz.) moeten vóór het gebruik worden verwijderd en buiten het bereik van kinderen worden gehouden. Verstikkingsgevaar.
- Controleer het product regelmatig op slijtage en eventuele gebreken. Gebruik het speelgoed in geval van beschadiging niet en houd het buiten het bereik van kinderen.
- Gebruik het speelgoed niet anders dan wordt aanbevolen.
- Het speelgoed mag uitsluitend onder voortdurend toezicht van een volwassene worden gebruikt.
- Houd het speelgoed uit de buurt van warmtebronnen en stel het niet gedurende langere tijd bloot aan direct zonlicht, omdat dit de plastic delen kan beschadigen.

WERKING VAN HET SPEELGOED

Inschakelen en taalkeuze

- Schakel het speelgoed in door de cursor (A, Fig. 1) onder het LCD scherm (B, fig.1) van stand 0, afhankelijk van het gewenste volume, op stand I of II te verplaatsen. Een korte melodie gevolgd door een welkomstgroet bevestigt dat het speelgoed is aangezet. Vanaf dat moment zijn alle elektronische functies van het speelgoed actief.
- De gewenste taal kan worden gekozen door de cursor te verplaatsen (C, fig. 1). Een korte groet bevestigt de keuze.
- Wanneer het speelgoed 2 minuten niet wordt gebruikt, groet het het kind en komt het op de stand-by stand tot er weer op een willekeurige activiteit wordt gedrukt.
- Om onnodig batterijverbruik te voorkomen, wordt aangeraden het speelgoed altijd uit te zetten door de cursor (A) op stand 0 te zetten.

Spelen

Het speelgoed is automatisch ingesteld op niveau 1 (D, Fig. 1). Het speelniveau kan op ieder moment worden gewijzigd, door op de bijbehorende knoppen te drukken (E-F-, Fig. 1).

Niveau 1

Door op de knoppen te drukken die horen bij de LETTERS (G, Fig. 1), de CIJFERS (H, Fig. 1), en de VORMEN (I, Fig. 1), hoort het kind de naam die bij de ingedrukte knop hoort en ziet het de afbeelding ervan op het LCD scherm.

Niveau 2

ONTDEK DE WOORDEN

Om dit spel in te schakelen, druk je op een willekeurige letter (G, Fig. 1). Op het scherm verschijnt de naam van de activiteit "Ontdek de woorden" . Iedere keer dat het kind op een letter van het alfabet drukt, hoort het vanaf nu de naam van de letter en van het voorwerp/dier waarvan de naam met de gekozen

letter begint (bij. “A” + “APPEL”). Op het LCD scherm verschijnt de afbeelding van de letter gevolgd door het bijbehorende voorwerp/dier.
Door op de knop > te drukken, hoort het kind een geluidseffect.
TEL
Om dit spel in te schakelen, druk je op een willekeurig cijfer (H, Fig. 1). Op het scherm verschijnt de naam van de activiteit “Tel” . Iedere keer dat het kind een cijfer indrukt, toont de computer vanaf dit moment het cijfer en telt de voorwerpen één voor één tot het cijfer wordt bereikt, dat ingedrukt werd. Hierop volgt een geluidseffect en een uitnodiging om een ander cijfer in te drukken.
WAT PAST NIET ?
Om dit spel in te schakelen, druk je op een willekeurige vorm (I, Fig. 1). Op het scherm verschijnt de naam van de activiteit “Wat past niet?” en meteen erna 3 voorwerpen. De computer nodigt het kind uit het voorwerp op het scherm te vinden dat een andere vorm heeft dan de andere getoonde voorwerpen. Bij een goed antwoord toont de computer een vrolijke animatie. Bij een fout antwoord of als het geen antwoord geeft, heeft het kind 3 pogingen om de oefening te voltooien, voordat het het juiste antwoord ontdekt en naar een nieuwe vraag overgaat.

Niveau 3
VANG DE LETTERS
Om dit spel in te schakelen, druk je op een willekeurige letter (G, Fig. 1). Op het scherm verschijnt de naam van de activiteit “Vang de letters” . Veel luchtballons met verschillende letters zweven over het display. Het kind moet op de letters in de luchtballons drukken om ze te laten knappen (een geluidseffect bevestigt de juiste druk), voordat ze tegen de bovenkant van het display aankomen. Wanneer het kind niet op de juiste letter drukt, is er een ander geluidseffect te horen. Het spel duurt 60 sec.
HOEVEEL?
Om dit spel in te schakelen, druk je op een willekeurig cijfer (H, Fig. 1). Op het scherm verschijnt de naam van de activiteit “Hoeveel?” . De computer toont een reeks voorwerpen tussen de 1 en 10. Het kind wordt gevraagd het cijfer in te voeren van het aantal voorwerpen dat het op het scherm ziet. Bij een goed antwoord toont de computer een vrolijke animatie. Bij een fout antwoord of als het geen antwoord geeft, heeft het kind 3 pogingen om de oefening te voltooien, voordat het het juiste antwoord ontdekt en naar niveau 3 teruggaat.
MEMORY
Om dit spel in te schakelen, druk je op een willekeurige vorm (I, Fig. 1). Op het scherm verschijnt de naam van de activiteit “Geheugen” . De computer toont een vorm en nodigt het kind uit op de bijbehorende vorm op het toetsenbord te drukken. Bij een goed antwoord toont de computer de gevonden vorm en een nieuwe vorm. Het kind moet ze onthouden en ze in een maximum van drie vormen opeenvolgend indrukken. Een vrolijke animatie bevestigt hierna dat het spel afgelopen is.
Bij een fout antwoord of als het geen antwoord geeft, heeft het kind 3 pogingen om de oefening te voltooien, voordat het het juiste antwoord ontdekt en naar niveau 3 teruggaat.

Andere activiteiten
Knop met muzieknoot _ door op de knop met de muzieknoot (L, Fig.1) te drukken, zijn verschillende melodieën te horen. De functie kan op elk spelniveau worden ingeschakeld. Als het kind tijdens de melodie op een willekeurige knop drukt (met uitzondering van de niveauknoppen), hoort het een geluidseffect.
Muis _ om toegang te krijgen tot de 3 spelletjes (willekeurige volgorde) beweeg je de muis, die op elk niveau kan worden geactiveerd:
SPEL 1 _ VLIEGENDE EENDEN
Door de muis in de 4 richtingen te bewegen, ziet het kind de eend in de gekozen richting vliegen.

SPEL 2_DOOLHOF
Het kind helpt de eend bij de vijver te komen, door de muis in de juiste richting te bewegen.
SPEL 3_KOEKOEK
Door de muis in de 4 richtingen te bewegen, amuseert het kind zich door de dieren van de boerderij te herkennen, die op het scherm verschijnen.

INTERACTIEF LCD SCHERM
LCD scherm bestaande uit 32 x 64 pixels.

DE BATTERIJEN VERWIJDEREN EN VERVANGEN
• De batterijen moeten altijd door een volwassene worden vervangen.
Om de batterijen te vervangen: draai de schroef van het klepje van het batterijenvakje aan de achterkant van het speelgoed met een schroevendraaier los, om er toegang tot te krijgen (Z, fig. 2) ; haal de lege batterijen uit het batterijenvakje, steek de nieuwe batterijen erin met de polen aan de juiste kant (zoals op het product aangeduid staat). Plaats het klepje terug en draai de schroef helemaal aan.
• Houd de batterijen of eventueel gereedschap buiten het bereik van kinderen.
• Verwijder de lege batterijen altijd uit het product om te voorkomen dat ze lekken en zo het artikel zouden kunnen beschadigen.
• Verwijder de batterijen altijd, als het artikel gedurende langere tijd niet wordt gebruikt.
• Indien de batterijen mochten lekken, vervang je ze onmiddellijk en maak je het batterijvakje schoon. Was goed je handen in geval van aanraking met de gelekte vloeistof.
• Gebruik dezelfde of gelijkwaardige alkaline batterijen als aanbevolen voor de werking van dit product.
• Meng geen oude met nieuwe batterijen.
• Gooi de lege batterijen niet in het vuur en laat ze niet in het milieu achter, maar gooi ze via de gescheiden afvalverwerking weg.
• Verwijder de batterijen uit het speelgoed, voordat je het weggooit.
• Meng geen alkaline-, standaard- (zink-kool) of herlaadbare (nikkel-cadmium) batterijen met elkaar.
• Zorg ervoor dat er geen kortsluiting tussen de voedingsklemmen ontstaat.
• Probeer niet om niet herlaadbare batterijen op te laden: deze zouden kunnen ontploffen.
• Het is niet raadzaam herlaadbare batterijen te gebruiken. Deze kunnen de werking van het speelgoed verminderen.
• Indien herlaadbare batterijen worden gebruikt, haal je deze uit het speelgoed voordat je ze herlaadt. Laad ze alleen op onder toezicht van een volwassene.
• Het speelgoed is niet ontworpen voor werking op lithiumbatterijen. LET OP: oneigenlijk gebruik kan een gevaarlijke situatie teweegbrengen.

DIT PRODUCT IS CONFORM DE EU-RICHTLIJN 2002/96/EG.
Het symbool met de doorstreepte vuilnisbak op het apparaat geeft aan dat het product op het einde van zijn levenscyclus afzonderlijk van het gewoon huishoudelijk afval moet worden afgedankt en hiervoor naar een centrum voor gescheiden afvalophaling voor de recyclage van elektrische en elektronische apparatuur wordt gebracht of wordt terugbezorgd aan de verkoper op het moment waarop een nieuw gelijkaardig apparaat wordt aangekocht. De gebruiker is er verantwoordelijk voor het apparaat op het einde van de levenscyclus naar een structuur voor afvalophaling te brengen. De correcte gescheiden afvalophaling met het oog op de daaropvolgende recyclage, verwerking en milieuvriendelijke afdanking van het apparaat draagt bij tot het voorkomen van mogelijke negatieve invloeden op het milieu en de gezondheid en bevordert de recyclage van de materialen waaruit het product is samengesteld. Voor meer gedetailleerde informatie over de recyclage van dit product en de beschikbare ophaalsystemen,

wendt u zich tot de lokale dienst voor afvalophaling of de winkel waar u het product hebt gekocht.

CONFORM DE EU-RICHTLIJN 2006/66/EG

Het symbool met de doorgestreepte vuilnisbak op de batterijen, of op de verpakking van het product, geeft aan dat deze op het einde van hun levenscyclus afzonderlijk van het gewoon huishoudelijk afval en niet als gemeentelijk afval moeten worden afgedankt, maar hiervoor naar een centrum voor gescheiden afvalophaling moeten worden gebracht, of worden terugbezorgd aan de verkoper op het moment waarop nieuwe gelijkaardige niet oplaadbare batterijen worden aangekocht.
Het eventuele chemische symbool Hg, Cd, Pb onder de doorgestreepte vuilnisbak geeft de inhoud van de batterij aan: Hg=kwik, Cd=cadmium, Pb=lood.
De gebruiker is er verantwoordelijk voor de batterijen op het einde van hun levenscyclus naar een structuur voor afvalophaling te brengen om de verwerking en de recycling ervan te bevorderen. Een goede gescheiden afvalverwerking om de afgedankte batterijen vervolgens naar de recycling te sturen en overeenkomstig het milieu te behandelen en af te danken, draagt ertoe bij mogelijke negatieve effecten op het milieu en de gezondheid te voorkomen en bevordert de recycling van de materialen waaruit de batterijen bestaan. Als het product illegaal door de gebruiker wordt afgedankt, heeft dit schade aan het milieu en de gezondheid tot gevolg. Voor meer gedetailleerde informatie over de recyclage van dit product en de beschikbare ophaalsystemen, wendt u zich tot de lokale dienst voor afvalophaling of tot de winkel waar u het product hebt gekocht.

REINIGING EN ONDERHOUD VAN HET SPEELGOED

- Reinig het speelgoed met een droge of lichtjes met water bevochtigde zachte doek van stof om het elektrische circuit niet te beschadigen. Gebruik geen oplosmiddelen of reinigingsmiddelen om het speelgoed te reinigen.
- Kijk goed uit dat je het doorzichtige plastic niet beschadigt, dat het LCD scherm beschermt.
- Wanneer het product niet gebruikt wordt, bewaar je het op een plek die beschermd is tegen warmtebronnen, stof en vocht.

Vervaardigd in China.

Ålder: Från två år och uppåt

- Vi rekommenderar att man läser igenom och sparar dessa instruktioner för framtida bruk.
- Leksaken fungerar med 3 "AA"-batterier på 1,5 Volt, inkluderade. De batterier som ingår vid köpet medföljer endast för att produkten ska kunna testas på försäljningsstället och måste omgående bytas ut mot nya alkaliska batterier efter inköpet.

SÄKERHETSFÖRESKRIFTER

För Ditt barns säkerhet: **VIKTIGT**!

- Eventuella plastpåsar och andra komponenter som inte hör till leksaken (spännband, fästdelar, etc.) ska tas bort innan den tas i användning och förvaras utom räckhåll för barn. Risk för kvävning.
- Kontrollera med jämna mellanrum produktens skick och den eventuella förekomsten av trasiga delar. Om den skulle ha skadats använd den inte längre och håll den utom räckhåll för barnen.
- Använd inte leksaken på annat sätt än det rekommenderade.
- Använd leksaken endast under kontinuerlig övervakning av en vuxen.
- Lämna inte leksaken i närheten av värmekällor eller i direkt solljus under längre stunder eftersom detta kan leda till att delarna i plats förstörs.

HUR LEKSAKEN FUNGERAR

Att sätta på och välja språk

- Slå på leksaken genom att flytta markören (A, Fig.1) som sitter under LCD-skärmen (B, fig. 1) från position 0 till position I eller II, beroende på önskad volym. En kort melodi med en inledande hälsningsfras bekräftar påslagningen. Efter påslagningen är leksakens alla elektroniska funktioner fungerande.
- Det är möjligt att välja önskat språk genom att flytta markören (C, Fig. 1). En kort hälsning bekräftar valet.
- När leksaken inte har använts på 2 minuter säger den hejdå och försätts i standby-läge tills någon av knapparna trycks på igen.
- För att undvika onödig konsumtion av batterierna rekommenderar vi att man alltid stänger av genom att flytta markören (A) till position 0.

Hur leksaken ska användas

Leksaken är automatiskt inställd på nivå 1 (D, Fig. 1). Det är möjligt att ändra leksakens nivå när som helst genom att trycka på det tillhörande knapparna (E- F, Fig. 1).

Nivå 1

När barnet trycker på knapparna som hör till BOKSTÄVERNA (G, Fig. 1), SIFFRORNA (H, Fig. 1) och FORMERNA (I, Fig. 1) lyssnar barnet på det ord som hör till den nedtryckta knappen och ser bilden på LCD-skärmen.

Nivå 2

LEK MED ORDEN

För att aktivera denna lek ska man trycka på en av bokstäverna (G, Fig. 1). På skärmen visas typen av aktivitet . Därefter kan barnet, varje gång det trycker på en bokstav, lyssna på namnet och föremålet/djuret som börjar på den bokstaven. På LCD-skärmen visas en bild på bokstaven och på det tillhörande föremålet/djuret.

När knappen > trycks ned hörs en ljudeffekt.

SKA VI RÄKNA?
För att aktivera denna lek ska man trycka på en av siffrorna (H, Fig. 1). På skärmen visas typen av aktivitet. Därefter, varje gång som barnet trycker på en siffra, visar datorn den siffran och räknar de föremål, ett efter ett, tills samma antal som tryckts in uppnås. Sedan hörs en ljudeffekt och en uppmaning att trycka på en annan siffra.
HITTA FELET
För att aktivera denna lek ska man trycka på en av formerna (I, Fig. 1). På skärmen visas namnet på aktiviteten och därefter 3 föremål; datorn uppmanar barnet att på skärmen hitta det föremål som har en annan form än de andra två som visas. Om rätt svar ges visar datorn en glad animerad figur; om fel eller inget svar ges har barnet tre möjligheter att avsluta uppgiften innan rätt svar ges och det är möjligt att gå vidare till en ny fråga.

Nivå 3
FÅNGA BOKSTÄVERNA
För att aktivera denna lek ska man trycka på en av bokstäverna (G, Fig. 1). På skärmen visas typen av aktivitet . Många ballonger med olika bokstäver i svävar på skärmen. Barnet ska trycka på bokstäverna inuti ballongerna som då exploderar (en ljudeffekt bekräftar att rätt bokstav tryckts på) innan de når upp till den övre delen på displayen. Om barnet inte skulle trycka på rätt bokstav hörs ett annat ljud. Leken pågår i 60 sekunder.
HUR MÅNGA?
För att aktivera denna lek ska man trycka på en av siffrorna (H, Fig. 1). På skärmen visas typen av aktivitet. Datorn visar en rad med föremål, mellan 1 och 10 stycken. Barnet uppmanas att mata in den siffra som motsvarar antalet föremål som visas på skärmen. Om rätt svar ges visar datorn en glad animerad figur; om fel eller inget svar ges har barnet tre möjligheter att avsluta uppgiften innan rätt svar ges och det är möjligt att gå tillbaka till nivå 3.
MINNE
För att aktivera denna lek ska man trycka på en av formerna (I, Fig. 1). På skärmen visas typen av aktivitet. Datorn visar en form och uppmanar barnet att trycka på den tillhörande formen på tangentbordet. Om svaret är rätt visar datorn den angivna formen och en ny form. Barnet ska komma ihåg dessa och trycka i tur och ordning på upp till ett antal av max 3 former. Därefter bekräftar en glad animerad figur att leken har avslutats.
Om fel eller inget svar ges har barnet tre möjligheter att avsluta uppgiften innan rätt svar ges och det är möjligt att gå tillbaka till nivå 3.

Andra aktiviteter
Knapp med not _ när man trycker på knappen med not (L, Fig.1) hörs olika melodier. Funktionen kan aktiveras på alla nivåer. Om barnet, då melodin spelas, trycker på en annan knapp (med undantag för knapparna med vilka man byter nivå) hörs en ljudeffekt.
Mus _ för access till de 3 lekmöjligheterna (utan bestämd följd) räcker det att röra på musen som kan aktiveras på alla nivåer:
LEK 1 _ FLYGANDE ANKOR
Om man flyttar musen i de fyra riktningarna är det möjligt att se ankan flyga i den valda riktningen.
LEK 2 _ LABYRINTEN
Barnet kan då hjälpa ankan att nå fram till dammen genom att flytta musen i rätt riktning.
LEK 3 _ KUKU
Genom att flytta musen i de fyra riktningarna kan barnet roa sig och lära känna alla djuren på gården som visas på skärmen.

INTERAKTIV LCD-SKÄRM

LCD-skärm med32 x 64 bildpunkter.

TA BORT OCH SÄTTA I DE UTBYTBARA BATTERIERNA

• Utbytet av batterierna ska alltid göras av en vuxen.

För att byta batterierna: Lossa skruven till batteriluckan med hjälp av en skruvmejsel för att komma åt batteriutrymmet (Z, Fig. 2) som sitter på leksakens baksida; ta bort de förbrukade batterierna från utrymmet, sätt i de nya batterierna och följ hänvisningen för rätt polaritet (indikerad på produkten), sätt tillbaka luckan och skruva ordentligt i skruven igen.

• Lämna inte batterierna eller/och eventuella verktyg inom räckhåll för barn.
• Ta alltid bort förbrukade batterier från produkten för att förhindra eventuella vätskeutsläpp kan skada produkten.
• Ta alltid bort batterierna om produkten inte skall användas under längre tid.
• Om batterierna skulle uppvisa läckage byt ut dem omedelbart och rengör batteriutrymmet och tvätta händerna noga efter eventuell kontakt med vätskan.
• Använd samma alkaliska batterier eller likadana som den rekommenderade typen till denna produkt.
• Blanda inte gamla och nya batterier.
• Kasta inte de förbrukade batterierna på eld eller i miljön utan lämna dem till speciell uppsamling.
• Ta ur batterierna innan produkten kasseras.
• Blanda inte alkaliska batterier, standardbatterier (kol-zink), eller omladdningsbara batterier (nickel-kadmium).
• Kortslut inte strömterminalerna.
• Försök inte återladda batterier som inte är avsedda att återanvändas: de kan explodera.
• Vi avråder från användningen av återanvändbara batterier, den kan minska leksakens funktionsduglighet.
• Om man använder omladdningsbara batterier, ta ur dem från leksaken före återladdning och utför denna endast under övervakning av en vuxen person.
• Leksaken är inte projekterad för att användas med litiumbatterier. VARNING en felaktig användning kan ge upphov till fara.

DENNA PRODUKT STÄMMER ÖVERENS MED DIREKTIV EU 2002/96/EG.

Symbolen med en överkryssad korg på apparaten indikerar, att produkten i slutet av dess livslängd skall separeras från hushållsavfallet. Den skall tas till en uppsamlingsplast för elektriska och elektroniska apparater eller lämnas tillbaka till återförsäljaren när man köper en liknande produkt. Användaren är ansvarig för att apparaten i slutet av dess livslängd lämnas över till en lämplig uppsamlingsplats. En lämplig sorterad avfallshantering gör att apparaten kan återvinnas för sortering och hantering som står i överensstämmelse med miljöbestämmelserna och därigenom bidrar till att negativa effekter på miljön och hälsan undviks och underlättar återvinning av materialen som produkten består av. För en mer detaljerad information gällande disponibla uppsamlingssystem så vänd Er till lokala avfallshanterare eller till affären där produkten köptes.

DENNA PRODUKT STÄMMER ÖVERENS MED DIREKTIV EU 2006/66/EG

Symbolen med en överkryssad korg på batterierna eller på produktens förpackning indikerar, att batterierna i slutet av deras livslängd skall separeras från hushållsavfallet, de får inte kastas i hushållssoporna utan de skall tas till en uppsamlingsplast för batterier eller lämnas tillbaka till återförsäljaren när man köper liknande laddningsbara eller ej laddningsbara batterier.

Den eventuella kemiska symbolen Hg, Cd, Pb, som står under den överkryssade korgen indikerar typen av ämne som finns i batteriet: Hg=Kvicksilver, Cd=Kadmium, Pb=Bly.
Användaren är ansvarig för att batterierna i slutet av deras livslängd lämnas över till en lämplig uppsamlingsplats. En lämplig sorterad avfallshantering gör att batterierna kan återvinnas för sortering och hantering som står i överensstämmelse med miljöbestämmelserna och därigenom bidrar till att negativa effekter på miljön och hälsan undviks och underlättar återvinning av materialen som produkten består av. För en mer detaljerad information gällande disponibla uppsamlingssystem så vänd Er till lokala avfallshanterare eller till affären där produkten köptes.

RENGÖRING OCH SKÖTSEL AV LEKSAKEN

- Rengör leksaken med hjälp av en mjuk och torr trasa, som eventuellt fuktats lätt med vatten, i tyg eller mikrofiber för att den elektroniska kretsen inte ska skadas. Använd inte lösningsmedel eller rengöringsmedel för att rengöra leksaken.
- Var speciellt uppmärksam på att inte repa den genomskinliga plasten som skyddar LCD-skärmen.
- Då leksaken inte används ska den förvaras på en plats där den är skyddad mot värme, damm och fukt.

Tillverkad i Kina.

Alder: fra 2 år +

- Bruksanvisningen må leses før bruk og oppbevares for senere referanse.
- Leken bruker 3 1,5 V batterier av typen AA (følger med). Batterier følger med kun for at man skal kunne demonstrere produktet i forretningen. Vennligst skift dem straks ut med nye alkaliske batterier.

ADVARSLER

For barnets sikkerhet: **PASS PÅ!**

- Fjern og kast eventuelle plastposer og andre deler som ikke hører med til leketøyet (f.eks. bånd, festedeler osv.) før du begynner å bruke leketøyet, og hold dem langt unna barnas rekkevidde. Kvelningsfare.
- Kontrollere produktet regelmessig. Se om det er slitt eller ødelagt. Bruk ikke leketøyet hvis det er skadet, men hold det utenfor barns rekkevidde.
- Leken skal ikke brukes på annen måte enn hva den er ment for.
- Leken skal kun brukes under kontinuerlig tilsyn av en voksen.
- Sett ikke leketøyet fra deg i nærheten av varmekilder og la det ikke bli liggende lenge i direkte sollys da det vil kunne skade plasten.

BRUKSANVISNING

Slå leken på og velge språk

- Slå leken på ved å flytte markøren (A, fig. 1) som du finner under LCD-skjermen (B, fig. 1) fra 0- til I- eller II-stilling, alt etter hvor høy lydstyrke man ønsker. En kort melodi med en velkomsthilsen bekrefter at leken er slått på. Nå kan du begynne å bruke alle de elektroniske funksjonene i leketøyet.
- Du kan velge ønsket språk ved å flytte på markøren (C, fig. 1). En kort hilsen bekrefter valget.
- Når leken ikke har blitt brukt på en liten stund, sier den hei til barnet og går i standby, helt til man igjen trykker på én av aktivitetsknappene.
- For at ikke batteriene skal forbrukes unødvendig, anbefaler vi at man alltid slår av leken når den ikke skal brukes lenger, ved å flytte markøren (A) til 0-stilling.

Hvordan du bruker leketøyet

Leketøyet innstiller seg automatisk på nivå 1 (D, fig.1.). Du kan når som helst velge et annet lekenivå ved å trykke på de tilsvarende knappene (E-F, fig. 1).

Nivå 1

Når barnet trykker på knappene som hører til BOKSTAVENE (G, fig. 1), TALLENE (H, fig. 1) og FORMENE (I, fig. 1), hører barnet navnet på den tasten den har trykket på og ser bildet av det på LCD-skjermen.

Nivå 2

OPPDAG ORDENE

For å aktivere denne leken, må man trykke på én av bokstavene (G, fig. 1). Aktivitetens navn vises på skjermen. Hver gang barnet trykker på en av bokstavene, hører det bokstaven og navnet på gjenstanden/dyret som begynner på den valgte bokstaven. Bildet av bokstaven og gjenstanden/dyret med navn som begynner på denne bokstaven, vises på LCD-skjermen.

Når barnet trykker på >-knappen, hører det en lydeffekt.

LA OSS TELLE

For å aktivere denne leken, må barnet trykke på ett av tallene (H, fig. 1). Aktivitetens navn vises på skjermen . Hver gang barnet nå trykker på et tall, viser datamaskinen tallet og teller gjenstandene én

etter én til det har nådd tallet som barnet har trykket på. Deretter følger en lydeffekt og barnet blir bedt om å trykke på et nytt tall.
FINNE DEN SOM IKKE PASSER
For å aktivere denne leken, må barnet trykke på en av formene (I, fig. 1). Først vises aktivitetens navn på skjermen, og deretter 3 gjenstander. Datamaskinen ber nå barnet om å finne den gjenstanden som ikke har samme form som de andre som vises på skjermen. Hvis barnet svarer riktig, viser datamaskinen en morsom animasjon. Svarer det feil, eller ikke svarer i det hele tatt, har barnet muligheten til å forsøke tre ganger for å finne det riktige svaret og fullføre oppgaven, for så å gå videre til et nytt spørsmål.

Nivå 3
FANGE BOKSTAVENE
For å aktivere denne leken, må barnet trykke på én av bokstavene (G, fig. 1). På skjermen vises aktivitetens navn . Mange små ballonger med forskjellige bokstaver som svever på skjermen. Barnet skal trykke på bokstavene i ballongene slik at de eksploderer (en lydeffekt bekreftet at barnet har trykket på riktig bokstav), før de kommer i berøring med den øverste delen av displayet. Hvis barnet ikke trykker på den riktige bokstaven, høres en annen lydeffekt. Leken varer i 60 sek.
HVOR MANGE ER DETTE?
For å aktivere denne leken, må barnet trykke på ett av tallene (H, fig. 1). Aktivitetens navn vises på skjermen . Datamaskinen viser mellom 1 og 10 gjenstander. Barnet blir bedt om å skrive tallet som tilsvarer antallet gjenstander det ser på skjermen. Hvis barnet svarer riktig, viser datamaskinen en morsom animasjon. Svarer det feil, eller ikke svarer i det hele tatt, har barnet muligheten til å forsøke tre ganger for å finne det riktige svaret og fullføre oppgaven, og deretter gå tilbake til nivå 3.
HUSKELEK
For å aktivere denne leken, må barnet trykke på en av formene (I, fig. 1). Aktivitetens navn vises på skjermen. Datamaskinen viser en form og ber barnet trykke på den tilsvarende formen på tastaturet. Hvis svaret er korrekt, viser datamaskinen den første formen pluss en ny form. Barnet må huske dem, og trykke i tur og orden på inntil maksimum tre former. En morsom animasjon bekrefter til slutt av leken er fullført.
Hvis barnet svarer feil, eller ikke svarer i det hele tatt, har det muligheten til å forsøke tre ganger for å finne det riktige svaret og fullføre oppgaven, og deretter gå tilbake til nivå 3.

Andre aktiviteter
Notetasten_ når barnet trykker på notetasten (L, fig.1) spilles forskjellige melodier. Denne funksjonen kan aktiveres i alle lekens nivåer. Hvis barnet trykker på en av de andre tastene (men ikke nivåtastene) mens musikken spiller, høres en lydeffekt.
Mus _ for å få tilgang til de tre lekene (vilkårlig rekkefølge) beveger du bare på musen som aktiveres i hvert nivå:
1. LEK _ FLYVENDE ENDER
Når barnet flytter musen i én av de fire retningene, vil det se anden som flyr i samme retning.
2. LEK _ LABYRINTEN
Barnet hjelper anden i å komme til dammen ved å flytte musen i den riktige retningen.
3. LEK _ GJØK
Når barnet flytter musen i alle fire retninger, kan det more seg med å kjenne igjen alle dyrene i bondegården som vises på skjermen.

INTERAKTIV LCD-SKJERM
LCD-skjerm med 32 x 64 pixel.

TA UT OG SETTE INN UTSKIFTBARE BATTERIER

• Batteriene skal alltid skiftes ut av en voksen.
For å skifte batterier: For å komme til batterirommet (Z, fig. 2) bak på leketøyet, må du skru ut skruen i batterilokket med en skrutrekker. Ta de tomme batteriene ut av batterirommet og sett i nye. Pass på at batteriene settes i riktig polretning (se produktet), sett på lokket igjen og skru skruen hardt fast.
• La ikke batteriene eller eventuelle verktøy bli liggende slik at barn får tak i dem.
• Ta alltid de tomme batteriene ut av produktet, slik at en eventuell væskelekkasje ikke skader produktet.
• Ta alltid batteriene ut hvis produktet ikke skal brukes på lang tid.
• Dersom det lekker væske fra batteriene, må de skiftes ut øyeblikkelig. Rengjør batterirommet omhyggelig, og vask hendene godt hvis de har vært i berøring med væsken.
• Bruk alkaliske batterier av samme eller tilsvarende type som de som anbefales for dette produktet.
• Ikke bland nye og gamle batterier.
• Ikke brenn eller kast brukte batterier i omgivelsene, men levere dem til kildesortering.
• Ta batteriene ut før leken kasseres.
• Ikke bland alkaliske, standard (sink-karbon) eller oppladbare batterier (nikkel-kadmium).
• Kortslutt ikke batteriklemmene.
• Du må ikke forsøke å lade opp batterier som ikke er oppladbare: de kan eksplodere.
• Man bør ikke bruke oppladbare batterier da det kan gå utover lekefunksjonene.
• Dersom man bruker oppladbare batterier må disse tas ut av leketøyet før de lades opp. Batteriene skal kun lades under oppsyn fra en voksen.
• Leketøyet skal ikke brukes med utskiftbare litiumbatterier. ADVARSEL Feilaktig bruk kan være farlig.

DENNA PRODUKT STÄMMER ÖVERENS MED DIREKTIV EU 2002/96/EC.

Symbolen med en överkryssad korg på apparaten indikerar, att produkten i slutet av dess livslängd skall separeras från hushållsavfallet. Den skall tas till en uppsamlingsplast för elektriska och elektroniska apparater eller lämnas tillbaka till återförsäljaren när man köper en liknande produkt. Användaren är ansvarig för att apparaten i slutet av dess livslängd lämnas över till en lämplig uppsamlingsplats. En lämplig sorterad avfallshantering gör att apparaten kan återvinnas för sortering och hantering som står i överensstämmelse med miljöbestämmelserna och därigenom bidrar till att negativa effekter på miljön och hälsan undviks och underlättar återvinning av materialen som produkten består av. För en mer detaljerad information gällande disponibla uppsamlingssystem så vänd Er till lokala avfallshanterare eller till affären där produkten köptes.

OVERENSSTEMMELSE MED EU-DIREKTIV 2006/66/EC.

Søppelkurvsymbolet med strek over som befinner seg på batteriet eller på innpakningen av produktet, betyr at dette ved endt levetid ikke må behandles som vanlig husholdningsavfall eller byavfall, men tas med til en stasjon for kildesortering eller bringes tilbake til leverandøren ved kjøp av nye liknende batterier som ikke kan lades eller lades. Det eventuelle kjemiske symbolet Hg, Cd, Pb som sitter under søppelkurven med strek over, indikerer substansen batteriet inneholder: Hg=Kvikksølv, Cd=Kadmium, Pb=Bly.
Brukeren har ansvaret for å bringe batterier til et egnet sted for innsamling ved slutten av deres levetid. Riktig kildesortering som fører til at utladde batterier senere gjenvinnes, destrueres eller behandles på annen miljøvennlig måte, forebygger mulige skadevirkninger på miljø og helse og bidrar til gjenvinning av substansene som batteriene er sammensatt av. Ulovlig destruering av produktet fra brukerens side medfører skader på miljøet og den menneskelige helsen. For mer informasjon om tilgjengelige kildesorteringssystemer, ta kontakt med ditt lokale renovasjonsselskap eller forhandleren hvor apparatet ble kjøpt.

RENGJØRING OG VEDLIKEHOLD AV LEKETØYET

- Rengjør leken med en myk stoffklut, enten tørr eller lett fuktet i vann, slik at den elektriske kretsen ikke skades. Bruk ikke løse- eller vaskemidler til rengjøring av leken.
- Vær ekstra forsiktig så du ikke lager riper i den gjennomsiktige plasten som beskytter LCD-skjermen.
- Når produktet ikke skal brukes, skal det oppbevares på et sted hvor det er beskyttet fra varmekilder, støv og fuktighet.

Produsert i Kina.

Ηλικία: από 2 ετών και πάνω

- Συνιστάται να διαβάσετε πριν από τη χρήση και να κρατήστε αυτές τις οδηγίες για μελλοντική αναφορά.
- Το παιχνίδι λειτουργεί με 3 X 1,5 Volt "AA" μπαταρίες (περιλαμβάνονται). Οι περιλαμβανόμενες στο παιχνίδι μπαταρίες, κατά την αγορά, παρέχονται μόνο για λόγους επίδειξης στο κατάστημα πώλησης και πρέπει να αντικατασταθούν με νέες μπαταρίες αμέσως μετά την αγορά.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΕΙΣ

Για την ασφάλεια του παιδιού σας: **ΠΡΟΣΟΧΗ!**

- Αφαιρέστε και απομακρύνετε τυχόν πλαστικές σακούλες και τα υπόλοιπα υλικά της συσκευασίας του παιχνιδιού (όπως σύνδεσμοι, εξαρτήματα για τη στερέωση, κλπ), και κρατήστε τα μακριά από τα παιδιά. Κίνδυνος ασφυξίας.
- Ελέγχετε τακτικά την ακεραιότητα και την κατάσταση φθοράς του παιχνιδιού. Σε περίπτωση φθοράς κάποιου τμήματος του παιχνιδιού, μην χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι και κρατήστε το μακριά από τα παιδιά.
- Το παιχνίδι πρέπει να χρησιμοποιείται με την επίβλεψη ενός ενήλικα.
- Μην χρησιμοποιείτε το παιχνίδι με τρόπο διαφορετικό από αυτόν που συνιστάται.
- Το παιχνίδι πρέπει να χρησιμοποιείται με την συνεχή επίβλεψη ενός ενήλικα.
- Μην αφήνετε το παιχνίδι κοντά σε πηγές θερμότητας και για μεγάλο χρονικό διάστημα εκτεθειμένο στο άμεσο ηλιακό φως, διότι αυτό μπορεί να προκαλέσει την αλλοίωση του πλαστικού υλικού.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ενεργοποίηση και επιλογή της γλώσσας

- Για να ενεργοποιήσετε το παιχνίδι τοποθετήστε τον διακόπτη (A, Σχ. 1) που βρίσκεται κάτω από την οθόνη LCD (B, Σχ. 1) από τη θέση 0 στη θέση I ή II ανάλογα με την επιθυμητή ένταση του ήχου. Μια σύντομη μελωδία με ένα αρχικό χαιρετισμό επιβεβαιώνει την ενεργοποίησή του. Από αυτή τη στιγμή και μετά, είναι ενεργοποιημένες όλες οι ηλεκτρονικές λειτουργίες του παιχνιδιού.
- Μπορείτε να επιλέξετε τη γλώσσα που θέλετε μετακινώντας τον διακόπτη (C, Σχ. 1). Ένας σύντομος χαιρετισμός επιβεβαιώνει την επιλογή σας.
- Μετά από 2 λεπτά μη χρήσης, το παιχνίδι χαιρετά το παιδί και περνάει στον τρόπο του stand-by (κατάσταση αναμονής) μέχρι τη νέα πίεση μιας οποιασδήποτε δραστηριότητας.
- Για την αποφυγή της άσκοπης κατανάλωσης των μπαταριών, συνιστάται, μετά τη χρήση, να απενεργοποιείτε πάντα το παιχνίδι τοποθετώντας τον διακόπτη (A) στη θέση 0.

Τρόπος παιχνιδιού

Το παιχνίδι ρυθμίζεται αυτομάτως στο επίπεδο 1 (D, Σχ. 1). Μπορείτε να αλλάξετε το επίπεδο του παιχνιδιού οποιαδήποτε στιγμή πιέζοντας τα αντίστοιχα πλήκτρα (E- F, Σχ. 1).

Επίπεδο 1

Πιέζοντας τα αντίστοιχα με τα ΓΡΑΜΜΑΤΑ (G, Σχ. 1), τους ΑΡΙΘΜΟΥΣ (H, Σχ. 1) και τα ΣΧΗΜΑΤΑ (I, Σχ. 1) πλήκτρα, το παιδί ακούει το αντίστοιχο με το πλήκτρο που πάτησε όνομα και βλέπει την εικόνα του στην οθόνη LCD.

Επίπεδο 2

ΑΝΑΚΑΛΥΨΕ ΤΙΣ ΛΕΞΕΙΣ

Για να ενεργοποιήσετε αυτό το παιχνίδι, πιέστε ένα οποιοδήποτε γράμμα (G, Σχ. 1). Στην οθόνη εμφανίζεται το όνομα της δραστηριότητας. Από αυτή τη στιγμή και μετά, κάθε φορά που το παιδί θα πιέζει ένα γράμμα του αλφαβήτου θα ακούει το γράμμα και το αντικείμενο/ζώο του οποίου το όνομα αρχίζει από

το επιλεγμένο γράμμα. Στην οθόνη LCD εμφανίζεται η εικόνα του γράμματος που ακολουθείται από το αντίστοιχο αντικείμενο/ζώο.
Πιέζοντας το πλήκτρο >, το παιδί ακούει ένα ηχητικό εφέ.
ΜΕΤΡΑΜΕ
Για να ενεργοποιήσετε αυτό το παιχνίδι, πιέστε έναν οποιονδήποτε αριθμό (H, Σχ. 1). Στην οθόνη εμφανίζεται το όνομα της δραστηριότητας. Από αυτή τη στιγμή και μετά, κάθε φορά που το παιδί θα πιέζει έναν αριθμό, το κομπιούτερ θα δείχνει τον αριθμό και θα μετρά τα αντικείμενα ένα-ένα μέχρι τον αριθμό που το παιδί έχει πιέσει. Ακολουθεί ένα ηχητικό εφέ και μία πρόσκληση για πίεση ενός άλλου αριθμού.
ΠΟΙΟ ΕΙΝΑΙ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ;
Για να ενεργοποιήσετε αυτό το παιχνίδι, πιέστε ένα οποιοδήποτε σχήμα (I, Σχ. 1). Στην οθόνη εμφανίζεται το όνομα της δραστηριότητας και αμέσως μετά 3 αντικείμενα. Το κομπιούτερ καλεί το παιδί να εντοπίσει στην οθόνη, το αντικείμενο που έχει σχήμα διαφορετικό από τα άλλα που απεικονίζονται. Στη περίπτωση σωστής απάντησης, το κομπιούτερ εμφανίζει χαρούμενα κινούμενα σχέδια. Στη περίπτωση λανθασμένης απάντησης ή μη απάντησης, το παιδί έχει στην διάθεσή του τρεις προσπάθειες για να ολοκληρώσει την άσκηση, πριν ανακαλύψει τη σωστή απάντηση και περάσει σε μια νέα ερώτηση.

Επίπεδο 3
ΠΙΑΣΕ ΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ
Για να ενεργοποιήσετε αυτό το παιχνίδι, πιέστε ένα οποιοδήποτε γράμμα (G, Σχ. 1). Στην οθόνη εμφανίζεται το όνομα της δραστηριότητας. Πολυάριθμα μπαλονάκια με διαφορετικά γράμματα κυματίζουν στην οθόνη. Το παιδί πρέπει να πιέσει τα γράμματα που περιέχουν τα μπαλονάκια για να τα κάνει να σκάσουν (ένα ηχητικό εφέ επιβεβαιώνει τη σωστή πίεσή τους) πριν αγγίξουν το πάνω μέρος της οθόνης. Στη περίπτωση κατά την οποία το παιδί δεν πιέσει το σωστό γράμμα, θα ακουστεί ένα διαφορετικό ηχητικό εφέ. Το παιχνίδι διαρκεί 60 δευτερόλεπτα.
ΠΟΣΑ ΕΙΝΑΙ;
Για να ενεργοποιήσετε αυτό το παιχνίδι, πιέστε έναν οποιονδήποτε αριθμό (H, Σχ. 1). Στην οθόνη εμφανίζεται το όνομα της δραστηριότητας. Το κομπιούτερ εμφανίζει μια σειρά αντικειμένων συμπεριλαμβανομένων μεταξύ του 1 και του 10. Το παιδί καλείται να πληκτρολογήσει τον αριθμό που αντιστοιχεί στην ποσότητα των αντικειμένων που βλέπει στην οθόνη. Στη περίπτωση σωστής απάντησης, το κομπιούτερ εμφανίζει χαρούμενα κινούμενα σχέδια. Στη περίπτωση λανθασμένης απάντησης ή μη απάντησης, το παιδί έχει στην διάθεσή του τρεις προσπάθειες για να ολοκληρώσει την άσκηση, πριν ανακαλύψει τη σωστή απάντηση και επιστρέψει στο επίπεδο 3.
MEMORY
Για να ενεργοποιήσετε αυτό το παιχνίδι, πιέστε ένα οποιοδήποτε σχήμα (I, Σχ. 1). Στην οθόνη εμφανίζεται το όνομα της δραστηριότητας. Το κομπιούτερ εμφανίζει ένα σχήμα και καλεί το παιδί να πιέσει στο πληκτρολόγιο το αντίστοιχο σχήμα. Στη περίπτωση σωστής απάντησης, το κομπιούτερ απεικονίζει το σχήμα που έχει ήδη εντοπιστεί και ένα νέο σχήμα. Το παιδί θα πρέπει να τα θυμάται και να τα πιέζει με τη σειρά μέχρι το πολύ τρία σχήματα. Στο τέλος χαρούμενα κινούμενα σχέδια επιβεβαιώνουν την ολοκλήρωση του παιχνιδιού.
Στη περίπτωση λανθασμένης απάντησης ή μη απάντησης, το παιδί έχει στην διάθεσή του τρεις προσπάθειες για να ολοκληρώσει την άσκηση, πριν ανακαλύψει τη σωστή απάντηση και επιστρέψει στο επίπεδο 3.

Άλλες δραστηριότητες
Πλήκτρο μουσικής νότας _ πιέζοντας το πλήκτρο της μουσικής νότας (L, Σχ.1) ακούγονται διαφορετικές μελωδίες. Η λειτουργία αυτή μπορεί να ενεργοποιηθεί σε κάθε επίπεδο παιχνιδιού. Αν το παιδί, κατά τη διάρκεια της μελωδίας, πιέσει ένα οποιοδήποτε πλήκτρο (εκτός από τα πλήκτρα επιπέδου) θα ακούσει ένα ηχητικό εφέ.

Ποντίκι _ για την πρόσβαση στα 3 παιχνίδια (τυχαία ακολουθία) αρκεί να μετακινηθεί το ποντίκι το οποίο μπορεί να ενεργοποιηθεί σε κάθε επίπεδο:
ΠΑΙΧΝΙΔΙ 1 _ ΠΑΠΙΕΣ ΠΟΥ ΠΕΤΟΥΝ
Μετακινώντας το ποντίκι προς τις 4 κατευθύνσεις, το παιδί βλέπει τη πάπια να πετά προς την επιλεγμένη κατεύθυνση.
ΠΑΙΧΝΙΔΙ 2 _ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΣ
Το παιδί βοηθά τη πάπια να φτάσει στη λιμνούλα, μετακινώντας το ποντίκι προς τη σωστή κατεύθυνση.
ΠΑΙΧΝΙΔΙ 3 _ ΚΟΥ-ΚΟΥ
Μετακινώντας το ποντίκι προς τις 4 κατευθύνσεις, το παιδί διασκεδάζει αναγνωρίζοντας τα ζωάκια του αγροκτήματος που εμφανίζονται στην οθόνη.

ΔΙΑΛΟΓΙΚΗ ΟΘΟΝΗ LCD

Έγχρωμη οθόνη LCD από 32 x 64 pixel.

ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΚΑΙ ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ ΜΠΑΤΑΡΙΩΝ

- Η αντικατάσταση των μπαταριών πρέπει να γίνεται πάντα από έναν ενήλικα.

Για να αντικαταστήσετε τις μπαταρίες: ξεβιδώστε με ένα κατσαβίδι τη βίδα στο πορτάκι της θήκης μπαταριών για να έχετε πρόσβαση στην υποδοχή των μπαταριών (Z, Σχ. 2) που βρίσκεται στο πίσω μέρος του παιχνιδιού. Αφαιρέστε από την υποδοχή τους τις άδειες μπαταρίες και τοποθετήστε τις νέες μπαταρίες, φροντίζοντας να τηρήσετε τη σωστή πολικότητα εισαγωγής (όπως υποδεικνύεται στο προϊόν), επανατοποθετήστε το πορτάκι και σφίξτε καλά τη βίδα.

- Φυλάξτε τις μπαταρίες ή τυχόν εργαλεία μακριά από τα παιδιά.
- Να αφαιρείτε πάντα τις άδειες μπαταρίες από το προϊόν, για να αποφύγετε βλάβες από ενδεχόμενες διαρροές υγρού.
- Να αφαιρείτε πάντα τις μπαταρίες σε περίπτωση που το προϊόν, δεν πρόκειται να χρησιμοποιηθεί για μεγάλο χρονικό διάστημα.
- Στη περίπτωση κατά την οποία οι μπαταρίες έχουν χάσει υγρό, αντικαταστήστε τις αμέσως, φροντίζοντας να καθαρίσετε τη θήκη τους και να πλύνετε προσεκτικά τα χέρια σας, αν έχουν έρθει σε επαφή με το υγρό που διέρρευσε.
- Χρησιμοποιείτε αλκαλικές μπαταρίες ιδίου ή ισοδύναμου τύπου με τις ενδεδειγμένες, για τη λειτουργία αυτού του προϊόντος.
- Μην αναμειγνύετε άδειες με νέες μπαταρίες.
- Μην καίτε και μην πετάτε στο περιβάλλον τις άδειες μπαταρίες, αλλά διαθέστε τις στους ειδικούς κάδους ανακύκλωσης.
- Αφαιρέστε τις μπαταρίες από το παιχνίδι πριν την απόρριψή του.
- Μην αναμειγνύετε αλκαλικές μπαταρίες με μπαταρίες κλασικού τύπου (άνθρακας-ψευδάργυρος) ή επαναφορτιζόμενες (νικέλιο-κάδμιο).
- Μην βραχυκυκλώνετε τους ακροδέκτες τροφοδοσίας.
- Μην προσπαθήσετε να επαναφορτίσετε μη επαναφορτιζόμενες μπαταρίες, γιατί μπορεί να προκληθεί έκρηξη.
- Μην χρησιμοποιήσετε επαναφορτιζόμενες μπαταρίες, γιατί μπορεί να επηρεάσουν τη σωστή λειτουργία του παιχνιδιού.
- Σε περίπτωση χρήσης επαναφορτιζόμενων μπαταριών, βγάλτε τες από το παιχνίδι, πριν τις φορτίσετε. Αυτή η ενέργεια πρέπει να πραγματοποιείται μόνον από ενήλικα.
- Το παιχνίδι δεν προορίζεται για να λειτουργεί με μπαταρίες Λιθίου. ΠΡΟΣΟΧΗ: η ακατάλληλη χρήση μπορεί να δημιουργήσει καταστάσεις κινδύνου.

ΤΟ ΠΡΟΪΟΝ ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΣΥΜΦΩΝΟ ΜΕ ΤΟΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟ 2002/96/ΕΚ

Το σύμβολο με τον διαγραμμένο κάδο που υπάρχει στη συσκευή υποδεικνύει ότι το προϊόν, στο τέλος της ωφέλιμης ζωής του πρέπει να διατίθεται ξεχωριστά από τα οικιακά απορρίματα και να μεταφέρεται σε κάποιο κέντρο συλλογής ηλεκτρικών και ηλεκτρονικών συσκευών ή να επιστρέφεται στον μεταπωλητή κατά την αγορά μιας καινούργιας αντίστοιχης συσκευής. Ο χρήστης έχει την ευθύνη μεταφοράς της συσκευής στον κατάλληλο χώρο συλλογής κατά το τέλος της ωφέλιμης ζωής της. Η κατάλληλη διαδικασία συλλογής επιτρέπει την ανακύκλωση, επεξεργασία και οικολογική διάθεση των άχρηστων συσκευών και συμβάλλει στην αποφυγή αρνητικών επιπτώσεων για το περιβάλλον και την υγεία. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τα διαθέσιμα συστήματα συλλογής, παρακαλούμε απευθυνθείτε στις κατά τόπους δημόσιες υπηρεσίες καθαριότητας ή στο κατάστημα από το οποίο αγοράσατε τη συσκευή.

ΣΥΜΜΟΡΦΩΣΗ ΜΕ ΤΗΝ ΟΔΗΓΙΑ ΕΕ 2006/66/ΕΚ

Το σύμβολο με το διαγραμμένο καλάθι, που αναγράφεται στις μπαταρίες ή στη συσκευασία του προϊόντος, υποδεικνύει ότι οι μπαταρίες, στο τέλος της ζωής τους δεν πρέπει να υφίστανται την επεξεργασία των κοινών αστικών απορριμμάτων, πρέπει να απορρίπτονται, χωριστά από τα άλλα οικιακά απορρίμματα, στα ειδικά κέντρα απόρριψης και ανακύκλωσης μπαταριών ή να παραδίδονται στον πωλητή κατά την αγορά καινούργιων παρόμοιων επαναφορτιζόμενων ή μη επαναφορτιζόμενων μπαταριών. Το χημικό σύμβολο Hg, Cd, Pb, που αναγράφεται κάτω από το διαγραμμένο καλάθι υποδεικνύει τη χημική ουσία που περιέχουν οι μπαταρίες: Hg=Υδράργυρος, Cd=Κάδμιο, Pb=Μόλυβδος.
Ο χρήστης έχει την ευθύνη για την απόρριψη των μπαταριών στα κατάλληλα κέντρα ανακύκλωσης. Η σωστή ανακύκλωση, επεξεργασία ή καταστροφή του προϊόντος συμβάλλει στην προστασία του περιβάλλοντος και της υγείας καθώς και στην ανακύκλωση των υλικών από τα οποία είναι κατασκευασμένες οι μπαταρίες. Μη συμμόρφωση με τους κανονισμούς απόρριψης των μπαταριών από το χρήστη βλάπτει το περιβάλλον και τη δημόσια υγεία. Για πιο λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με την ανακύκλωση και επεξεργασία των απορριμμάτων, απευθυνθείτε στις κατά τόπους υπηρεσίες ή στο κατάστημα αγοράς του προϊόντος.

ΚΑΘΑΡΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΣΥΝΤΗΡΗΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- Καθαρίζετε το παιχνίδι χρησιμοποιώντας ένα μαλακό υφασμάτινο πανάκι, στεγνό ή ελαφρώς νοτισμένο με νερό για να μην καταστραφεί το ηλεκτρικό κύκλωμα. Μην χρησιμοποιείτε διαλυτικά ή απορρυπαντικά για τον καθαρισμό του παιχνιδιού.
- Προσέξτε ιδιαίτερα να μην χαράξετε το διαφανές πλαστικό που προστατεύει την οθόνη LCD.
- Όταν το παιχνίδι δεν χρησιμοποιείται, πρέπει να φυλάσσεται σε ένα προστατευόμενο από πηγές θερμότητας, σκόνη και υγρασία χώρο.

Κατασκευάζεται στη Κίνα.

Wiek: 24m+

- Przed użytkowaniem produktu należy przeczytać instrukcje obsługi oraz zachować je na przyszłość, jako źródło informacji.
- Zabawka działa na 3 baterie typu „AA" 1,5 Volt dołączone do produktu. Baterie dołączone do produktu w chwili zakupu służą jedynie dla celów pokazowych w punkcie sprzedaży, muszą być zastąpione nowymi bateriami zaraz po zakupieniu zabawki.

OSTRZEŻENIA

Dla bezpieczeństwa Twojego dziecka: **UWAGA!**

- Przed użytkowaniem wyeliminować i usunąć ewentualnie obecne woreczki plastikowe lub inne elementy nie wchodzące w skład zabawki, (np. sznureczki do wiązania, elementy mocujące, itp.) oraz przechowywać je poza zasięgiem dzieci. Ryzyko uduszenia.
- Kontrolować regularnie stan zużycia produktu i obecność ewentualnych uszkodzeń. W razie stwierdzenia uszkodzeń nie używać zabawki, lecz umieścić ją w miejscu niedostępnym dla dzieci.
- Nie używać zabawki w sposób inny, niż to zalecane przez producenta.
- Użytkowanie zabawki musi odbywać się zawsze pod stałym nadzorem dorosłej osoby.
- Nie wystawiać zabawki na dłuższy czas na bezpośrednie działanie promieni słonecznych, ponieważ może to doprowadzić do uszkodzenia plastikowych części.

DZIAŁANIE ZABAWKI

Włączenie i wybór języka

- Włączyć zabawkę przestawiając kursor (A, Rys.1) znajdujący się poniżej ekranu LCD (B, Rys.1) z położenia 0 w pozycję I lub II, w zależności od pożądanego poziomu głośności. Krótka melodyjka z powitaniem jest potwierdzeniem uruchomienia. Od tej chwili wszystkie funkcje elektroniczne zabawki są aktywne.
- Wyboru języka dokonuje się poprzez przesunięcie kursora (C, Rys. 1). Krótkie powitanie jest potwierdzeniem wyboru.
- Po 2 minutach nieaktywności zabawka żegna się z dzieckiem i przechodzi w tryb stand-by, aż do chwili ponownego przyciśnięcia dowolnego przycisku.
- Dla uniknięcia niepotrzebnego zużycia baterii zaleca się, po zakończeniu zabawy zawsze wyłączyć zabawkę, przestawiając kursor (A) w pozycję 0.

Opis zabawy

Gra jest automatycznie ustawiona na poziomie 1 (D, Rys. 1). Poziom można zmieniać w dowolnym momencie, naciskając odpowiednie przyciski (E-F, Rys. 1).

1 Poziom

Po naciśnięciu przycisków odpowiadających LITEROM (G, Rys. 1), LICZBOM (H, Rys. 1) i KSZTAŁTOM (I, Rys. 1) dziecko słucha nazwy odpowiadającej wciśniętemu przyciskowi i obserwuje na ekranie LCD odpowiedni obrazek.

2 Poziom

ODKRYJ SŁOWA

Aby uruchomić tę grę, należy nacisnąć dowolną literę (G, Rys. 1). Na ekranie pojawia się nazwa wybranej gry. Od tej chwili za każdym razem, gdy dziecko naciśnie dowolną literę alfabetu, usłyszy literę oraz rzecz/zwierzę, których nazwa zaczyna się na wybraną literę . ["P" - "PSZCZOŁA"] Na ekranie LCD pojawia się rysunek litery, a następnie odpowiadająca tej literce przedmiot/zwierzątko.

Po naciśnięciu przycisku > dziecko usłyszy efekt dźwiękowy
LICZYMY
Aby uruchomić tę grę, należy nacisnąć dowolną literę (H, Rys. 1). Na ekranie pojawia się nazwa wybranej gry . Od tej chwili za każdym razem, gdy dziecko naciśnie dowolną liczbę, komputer wyświetli ją i po kolei policzy przedmioty, aż do wartości równej wybranej liczbie. Następnie rozlegnie się dźwięk i zaproszenie do naciśnięcia kolejnej liczby.
ZNAJDŹ INTRUZA
Aby uruchomić tę grę, należy nacisnąć dowolną literę (I, Rys. 1). Na ekranie pojawia się nazwa gry, a zaraz potem także 3 przedmioty; komputer zaprasza dziecko do znalezienia na ekranie przedmiotu, który ma kształt inny, niż dwa pozostałe. W przypadku prawidłowej odpowiedzi, komputer wyświetla wesołą animację, a w razie błędu lub braku odpowiedzi dziecko ma 3 próby, aby wykonać polecenie, a następnie może odkryć prawidłową odpowiedź i przejść do nowego pytania.

3 Poziom
CHWYTAJ LITERY
Aby uruchomić tę grę, należy nacisnąć dowolną literę (G, Rys. 1). Na ekranie pojawia się nazwa wybranej gry. Wiele baloników z różnymi literami przepływa po ekranie. Dziecko musi naciskać literki w balonikach, tak aby pękły (oddźwięk potwierdza prawidłowe naciśnięcie), zanim dotkną najwyższej części ekranu. W przypadku gdy dziecko nie naciśnie prawidłowej litery, rozlega się odmienny dźwięk. Gra trwa 60 sekund.
ILE TO JEST?
Aby uruchomić tę grę, należy nacisnąć dowolną literę (H, Rys. 1). Na ekranie pojawia się nazwa wybranej gry. Komputer wyświetla szereg przedmiotów od 1 do 10. Dziecko jest proszone o wybranie liczby odpowiadającej ilości przedmiotów, które widzi na ekranie. W przypadku prawidłowej odpowiedzi, komputer wyświetla wesołą animację, a w razie błędu lub braku odpowiedzi dziecko ma 3 próby, aby wykonać polecenie, a następnie może odkryć prawidłową odpowiedź i wrócić do poziomu 3.
MEMORY
Aby uruchomić tę grę, należy nacisnąć dowolny kształt (I, Rys. 1). Na ekranie pojawia się nazwa wybranej gry. Komputer wyświetla kształt i zaprasza dziecko do naciśnięcia odpowiedniego kształtu na klawiaturze. W przypadku prawidłowej odpowiedzi komputer wyświetla znaleziony kształt oraz nowy kształt. Dziecko musi je zapamiętać i naciskać je kolejno, aż do wciśnięcia maksymalnej ilości 3 kształtów. Na zakończenie komputer wyświetla wesołą animację, która potwierdza zakończenie gry.
W przypadku błędu lub braku odpowiedzi dziecko ma trzy próby, aby wykonać polecenie, a następnie może odkryć prawidłową odpowiedź i wrócić do 3 poziomu.

Inne przyciski
Przycisk z nutką muzyczną _ po naciśnięciu klawisza uwaga (L, Rys.1) można wysłuchać różnych melodii. Funkcja może być aktywowana z każdego poziomu gry. Jeśli dziecko w trakcie trwania melodii naciśnie dowolny przycisk (za wyjątkiem przycisków poziomu), usłyszy efekt dźwiękowy.
Mysz _ aby przejść do 3 gier (sekwencja przypadkowa), wystarczy poruszyć myszą, aktywowaną na każdym poziomie:
GRA 1 _ LATAJĄCE KACZKI
Przemieszczając mysz w 4 kierunkach dziecko widzi kaczkę przelatującą w wybranym kierunku.
GRA 2 _ LABIRYNT
Dziecko pomaga kaczce dostać się do stawu. W tym celu porusza myszą w prawidłowym kierunku.
GRA 3 _ A-KU-KU
Przesuwając mysz w 4 kierunkach dziecko bawi się rozpoznając zwierzęta na farmie, pojawiające się na ekranie.

INTERAKTYWNY EKRAN LCD

Ekran LCD o rozdzielczości 32 x 64 pikseli.

WYJMOWANIE I WKŁADANIE WYMIENIALNYCH BATERII

- Wymiana baterii musi być zawsze przeprowadzana przez osobę dorosłą.

W celu wymiany baterii wykonać poniższe czynności: Przy użyciu śrubokręta poluzować śruby wieczka wnęki na baterię, aby uzyskać dostęp do wnęki (Z, Rys. 2) znajdującej się z tyłu zabawki; wyjąć zużyte baterie i włożyć nowe, zwracając uwagę na przestrzeganie poprawnego kierunku biegunowości (jak to widoczne na produkcie), po czym założyć ponownie pokrywkę i dokręcić do oporu śrubę mocującą.

- Nie należy pozostawiać baterii lub ewentualnie użytych narzędzi w miejscach dostępnych dla dzieci.
- Należy zawsze wyjąć wyczerpane baterie z wyrobu, aby uniknąć ewentualnych wycieków płynu, które mogą go uszkodzić.
- Należy zawsze wyjąć baterie, gdy nie używa się wyrobu przez dłuższy czas.
- W przypadku wycieku płynu należy natychmiast wymienić baterie, dokładnie wyczyścić wnękę na baterie i w razie zetknięcia się z płynem starannie umyć ręce.
- Należy używać tylko baterii alkalicznych identycznych lub ekwiwalentnych do tych zalecanych dla funkcjonowania zabawki.
- Nie mieszać starych i nowych baterii.
- Nie wrzucać zużytych baterii do ognia lub porzucać w środowisku, muszą być usuwane zgodnie z selektywną zbiórką odpadów.
- Przed likwidacją zabawki należy wyjąć z niej baterie
- Nie mieszać baterii alkalicznych, standard (cynkowo-węglowych) lub ładowalnych (niklowo-kadmowych)
- Nie ustawiać końcówek baterii w zwarciu.
- Nie próbować ładować jednorazowych baterii: mogłyby wybuchnąć.
- Nie zaleca się używania baterii ładowalnych, może to doprowadzić do zakłóceń działania zabawki.
- W przypadku stosowania baterii ładowalnych, przed ładowaniem należy wyjąć je z zabawki i dokonać doładowania wyłącznie pod nadzorem dorosłej osoby.
- Zabawka nie jest przeznaczona do działania z użyciem wymienialnych baterii litowych. UWAGA niewłaściwe użytkowanie może doprowadzić do niebezpiecznych sytuacji.

PRODUKT SPEŁNIA WYMOGI ZARZĄDZENIA EU 2002/96/WE.

Symbol przekreślonego kosza znajdujący się na urządzeniu oznacza, że wyrobu nim oznaczonego nie wolno wyrzucać wraz innymi odpadkami domowymi. Po zużyciu produkt należy oddać do punktu zbiórki odpadów urządzeń elektrycznych i elektronicznych lub zwrócić go sprzedawcy. Użytkownik jest odpowiedzialny za oddanie urządzenia, gdy przestanie go użytkować do odpowiedniego punktu zbiórki odpadów lub do sprzedawcy. Odpowiednia segregacja śmieci w celu późniejszej obróbki, odzysku lub zniszczenia przyczynia się do uniknięcia negatywnych efektów na środowisko i na zdrowie oraz umożliwia odzysk surowców, z których wykonano produkt. W celu uzyskania szczegółowych informacji dotyczących dostępnych punktów zbiórki odpadów należy zwrócić się do lokalnej służby oczyszczania lub do sklepu, gdzie produkt został zakupiony.

ZGODNOŚĆ Z DYREKTYWĄ UE 2006/66/WE.

Symbol przekreślonego kosza widoczny na bateriach lub na opakowaniu produktu oznacza, że po zakończeniu okresu ich eksploatacji nie powinny być one usuwane ze zwykłymi odpadami

domowymi, a więc nie mogą być likwidowane jako odpady miejskie. Należy je dostarczyć do punktu selektywnej zbiórki lub zwrócić sprzedawcy w chwili zakupu nowych, podobnych baterii dających się ponownie ładować lub zwykłych.
Ewentualny symbol chemiczny Hg, Cd, Pb przytoczony pod przekreślonym koszem wskazuje na rodzaj substancji zawartej w baterii: Hg = rtęć, Cd = Kadm, Pb=Ołów.
Użytkownik odpowiedzialny jest za dostarczenie wyczerpanych baterii do odpowiedniego punktu zbiorczego, aby umożliwić ich obróbkę oraz recykling. Odpowiednia selektywna zbiórka umożliwiająca recykling, obróbkę i likwidację w poszanowaniu otoczenia, pozwala zapobiec potencjalnym negatywnym konsekwencjom dla środowiska i zdrowia oraz umożliwia odzysk surowców, z których wykonano baterie. Nieprawidłowa likwidacja produktu przez użytkownika szkodzi środowisku i zdrowiu. W celu uzyskania szczegółowych informacji dotyczących dostępnych punktów zbiórki odpadów należy zwrócić się do lokalnej służby oczyszczania lub do sklepu, w którym dokonano zakupu.

CZYSZCZENIE I KONSERWACJA ZABAWKI

- Czyścić panel elektroniczny posługując się miękką szmatkę z tkaniny, suchą albo lekko zwilżoną w wodzie tak, aby nie uszkodzić obwodu elektrycznego. Nie stosować rozpuszczalników, ani detergentów do czyszczenia zabawki.
- Zwrócić szczególną ostrożność, aby nie zadrapać plastikowej osłony, która chroni ekran LCD.
- Gdy nie używa się zabawki, należy ją przechowywać z dala od źródeł ciepła, w miejscu chronionym od kurzu i wilgoci.

Wyprodukowano w Chinach.

Возраст: от 2 лет +

- Перед использованием внимательно ознакомьтесь с инструкцией и сохраните её для обращения в будущем.
- Для работы игрушки требуются 3 батарейки типа AA на 1,5 Вольт (включены в комплект). Находящиеся в изделии в момент продажи батарейки служат только для демонстрационных целей в самом магазине, поэтому сразу же после покупки их следует заменить.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

В целях безопасности Вашего ребёнка: **ВНИМАНИЕ!**

- Перед использованием снимите и уберите в недоступные для детей места пластиковые пакеты и прочие компоненты, не входящие в состав игрушки (напр., шнуры, крепёжные детали и пр.). Существует опасность удушения.
- Регулярно проверяйте изделие на предмет износа или возможных поломок. При обнаружении поломки не используйте игрушку и храните её в недоступном для детей месте.
- Не используйте игрушку способом, отличным от предусмотренного.
- Использование игрушки должно проводиться под надзором взрослого лица.
- Не оставляйте игрушку вблизи источников тепла или продолжительное время под прямым солнечным светом, чтобы не повредить пластмассовые части.

КАК ИГРАТЬ

Включение и выбор языка

- Включите игрушку путем перемещения переключателя (A, Рис.1), расположенного под ЖК-дисплеем (B, Рис.1), из положения 0 в положение I или II в зависимости от желаемой громкости. Короткая мелодия и приветствие подтверждают включение компьютера. С этого момента все электронные функции игрушки будут активны.
- Желаемый язык можно выбрать путем перемещения переключателя (C, Рис. 1). В качестве подтверждения прозвучит короткое приветствие.
- Через 2 минуты бездействия компьютер прощается с ребёнком и переходит в режим ожидания, для возврата игрушки в активный режим следует нажать на любую клавишу.
- Во избежание нерационального расхода заряда батареек рекомендуется после игры обязательно выключать игрушку, перемещая переключатель (A) в положение 0.
- Как играть
- Игрушка по умолчанию установлена на уровень 1 (D, Рис. 1). Этот уровень можно изменить в любой момент путем нажатия на соответствующие клавиши (E- F, Рис. 1).

Уровень 1

При нажатии на клавиши, соответствующие БУКВАМ (G, Рис. 1), ЦИФРАМ (H, Рис. 1) и ФОРМАМ (I, Рис. 1) ребёнок слушает название, которое соответствует нажатой клавише, и видит изображение на ЖК-дисплее.

Уровень 2

ПОЗНАКОМИМСЯ СО СЛОВАМИ

Чтобы подготовиться к этой игре, необходимо нажать на любую букву (G, Рис. 1). На экране появится название игры С этого момента каждый раз, когда ребёнок нажимает на букву алфавита, он слышит соответствующий букве звук и название предмета/животного, начинающееся с этой буквы. На ЖК-дисплее отображается выбранная буква и вслед за ней - соответствующие предмет/животное. При нажатии на клавишу >, ребёнок слушает звук.

СЧИТАЕМ
Чтобы подготовиться к этой игре, необходимо нажать на любую цифру (H, Рис. 1). На экране появится название игры. С этого момента, каждый раз, когда ребёнок нажимает на цифру, компьютер показывает её на экране и считает предметы один за другим до тех пор, пока их количество не станет соответствовать нажатой цифре. После звукового эффекта ребёнку предлагается нажать на другую клавишу.
ЧТО ЗДЕСЬ ЛИШНЕЕ
Чтобы подготовиться к этой игре, необходимо нажать на любую форму (I, Рис. 1). На экране появляется название игры и вслед за этим 3 предмета; компьютер предлагает ребёнку найти на экране предмет, отличающийся от остальных своей формой. Если ответ правильный, появляется весёлая анимация; если ответ неправильный или его нет вообще, ребёнку предоставляются 3 попытки для правильного решения, после чего можно ознакомиться с ответом и перейти к новому вопросу.

Уровень 3
ПОЙМАЙ БУКВЫ
Чтобы подготовиться к этой игре, необходимо нажать на любую букву (G, Рис. 1). На экране появится название игры. На экране прыгают шарики с разными буквами. Ребёнок должен нажимать на буквы, содержащиеся в шариках, чтобы те лопнули (раздавшийся звук подтверждает правильное нажатие) и не могли достигнуть верхней части экрана. Если ребёнок нажимает не на ту букву, звучание будет другим. Игра продолжается 60 сек.
СКОЛЬКО ИХ?
Чтобы подготовиться к этой игре, необходимо нажать на любую цифру (H, Рис. 1). На экране появится название игры. Компьютер показывает ряд предметов - от 1 до 10. Ребёнку предлагается набрать номер, соответствующий количеству отображаемых на экране предметов. Если ответ правильный, появляется весёлая анимация; если ответ неправильный или его нет вообще, ребёнку предоставляются 3 попытки для правильного решения, после чего можно ознакомиться с ответом и вернуться на 3-ий уровень.
ПАМЯТЬ
Чтобы подготовиться к этой игре, необходимо нажать на любую форму (I, Рис. 1). На экране появится название игры. Компьютер оказывает форму и предлагает ребёнку нажать на такую же форму на клавиатуре. В случае правильного ответа компьютер показывает уже угаданную форму и затем новую форму. Ребёнок обязан их запомнить и последовательно нажать на них (максимально 3 формы). После этого весёлая анимация оповещает об окончании игры.
Если ответ неправильный или его нет вообще, ребёнку предоставляются 3 попытки для правильного решения, после чего можно ознакомиться с ответом и вернуться на 3-ий уровень.

Другие игры
Клавиша-нота _ при нажатии на клавишу ноту (L, Рис.1) можно послушать веселую музыку. Эту функцию можно включить на любом уровне игры. Если во время звучания мелодии ребёнок нажмёт на любую клавишу (за исключением клавиш уровня), раздастся звуковой эффект.
Мышь _ для доступа к 3 играм (в произвольном порядке) достаточно подвигать мышью, которая действует на любом уровне:
ИГРА 1 _ УТКИ В ПОЛЕТЕ
Перемещая мышь в 4 направлениях, ребёнок видит утку, летящую в выбранном им направлении.
ИГРА 2 _ ЛАБИРИНТ
Ребёнок помогает утке добраться до пруда, перемещая мышь в правильном направлении.
ИГРА 3 _ КУ-КУ
Перемещая мышь в 4 направлениях, ребёнок с интересом распознаёт появляющихся на экране домашних животных.

ИНТЕРАКТИВНЫЙ ЖК-ДИСПЛЕЙ

ЖК-дисплей 32 x 64 пикселя.

ИЗВЛЕЧЕНИЕ И УСТАНОВКА СМЕННЫХ БАТАРЕЕК

• Замена батареек должна проводиться только взрослыми лицами.

Процедура по замене батареек: отвёрткой ослабьте винт дверцы батарейного отсека, которая расположена позади игрушки, для доступа к батарейному отсеку (Z, Рис. 2); выньте разряженные батарейки и вставьте новые, соблюдая полярность (как указано на изделии), установите на место дверцу и завинтите винт до упора.

- Не оставляйте вблизи от детей батарейки или инструменты для работы с ними.
- Не забывайте вынимать разряженные батарейки из изделия, чтобы возможная утечка жидкости из них не повредила изделие.
- Если Вы не планируете использовать изделие продолжительное время, обязательно извлеките из него батарейки.
- В случае утечки жидкости из батареек немедленно замените их, очистив батарейный отсек и вымыв руки, особенно в случае контакта с жидкостью.
- Используйте щелочные батарейки, одинаковые или равноценные рекомендуемым для этого изделия.
- Не смешивайте старые и новые батарейки.
- Не выбрасывайте разряженные батарейки в огонь или просто в окружающую среду, их требуется сдавать в пункты раздельного сбора отходов.
- Перед утилизацией игрушки не забудьте вынуть из неё батарейки.
- Не смешивайте щелочные батарейки со стандартными (угольно-цинковыми) и перезаряжаемыми (никель-кадмиевыми).
- Не замыкайте накоротко зажимы питания.
- Не пытайтесь подзаряжать батарейки, не пригодные для этого: существует опасность взрыва.
- Не рекомендуется использовать перезаряжаемые батарейки, они могут сократить срок службы игрушки.
- При использовании перезаряжаемых батареек вынимайте их из игрушки перед подзарядкой. Подзарядка должна выполняться только под надзором взрослого лица.
- Не предусмотрена работа данной игрушки с литиевыми батарейками. ВНИМАНИЕ! Ненадлежащее использование батареек может привести к опасной ситуации.

ДАННОЕ ИЗДЕЛИЕ СООТВЕТСТВУЕТ ДИРЕКТИВЕ EU 2002/96/EC.

Приведенный на приборе символ перечеркнутой корзины обозначает, что в конце срока службы это изделие, которое следует сдавать в утиль отдельно от домашних отходов, необходимо сдать в пункт сбора вторсырья для переработки электрической и электронной аппаратуры, или сдать продавцу при покупке новой эквивалентной аппаратуры. Пользователь несёт ответственность за сдачу прибора в конце его срока службы в специальные организации сбора. Надлежащий сбор вторсырья с последующей сдачей старого прибора на повторное использование, переработку и утилизацию без нанесения ущерба окружающей среде помогает снизить отрицательное воздействие на неё и на здоровье людей, а также способствует повторному использованию материалов, из которых состоит изделие. Более подробные сведения об имеющихся способах сбора Вы можете получить обратившись в местную службу вывоза отходов или же в магазин где Вы купили изделие.

СООТВЕТСТВИЕ ДИРЕКТИВЕ EU 2006/66/EC

Приведенный на батарейках или на упаковке изделия символ перечеркнутой корзины обозначает, что в конце срока службы батареек они не должны перерабатываться как обычные домашние отходы, а подлежат сдаче в пункт сбора вторсырья для переработки или продавцу при покупке новых перезаряжающихся батареек или одноразовых эквивалентных батареек. Знаки химических элементов Hg, Cd, Pb, помещенные под символом перечеркнутой корзины, обозначает тип вещества, содержащегося в батарейке: Hg=Меркурий, Cd=Кадмий, Pb=Свинец.

Потребитель несет ответственность за сдачу батареек в конце срока их службы в специальные организации сбора с целью способствовать переработке и реутилизации. Надлежащий сбор вторсырья с последующей сдачей использованных батареек на повторное использование, переработку и утилизацию без нанесения ущерба окружающей среде помогает снизить отрицательное воздействие на неё и на здоровье людей, а также способствует повторному использованию вещества, из которого состоят батарейки. Самовольная утилизация изделия потребителем влечет за собой ущерб окружающей среде и здоровью людей. Более подробные сведения об имеющихся способах сбора Вы можете получить, обратившись в местную службу вывоза отходов или же в магазин, где Вы купили изделие.

ЧИСТКА И УХОД ЗА ИГРУШКОЙ

- Чтобы не повредить электронную схему, для очистки игрушки следует использовать мягкую сухую или слегка увлажненную тряпку из ткани. Не используйте для чистки игрушки растворители или моющие средства.
- Следите, чтобы не оцарапать прозрачный пластик, защищающий ЖК-дисплей.
- Когда игрушка не используется, храните ее вдали от источников тепла и в защищённом от пыли и влажности месте.

Изготовлено в Китае.

Yaş: 2 yaştan itibaren +

- Bu ürünü kullanmaya başlamadan önce bu kullanım talimatlarını okuyunuz ve kullanım kılavuzunu ileride referans olarak kullanmak üzere saklayınız.
- Ürün 3 adet 1,5 Voltluk "AA" tipi alkalin pil ile çalışır (piller dahildir). Satış sırasında verilen piller yalnızca satış noktasındaki kullanım provası içindir. Oyuncağı ilk defa kullanmadan önce pilleri yenileri ile değiştirmeniz tavsiye edilir.

UYARILAR

Çocuğunuzun güvenliği için: **DİKKAT!**

- Kullanımdan önce plastik torbaları ve diğer ambalaj parçalarını (örn. kurdele, sabitleme elemanları vs) çıkarınız ve çocuklardan uzak tutunuz. Boğulma tehlikesi mevcuttur.
- Ürünün aşınma durumunu ve hasarlı olup olmadığını düzenli olarak kontrol ediniz. Hasar görürseniz oyuncağı kullanmayınız ve çocukların çocukların ulaşamayacağı bir yerde saklayınız.
- Oyunu tavsiye edilen şekilde farklı şekilde kullanmayınız.
- Ürünü yalnızca bir yetişkinin devamlı denetimi altında kullanınız.
- Oyunu ısı kaynakların yakınında ya da uzun süre direkt güneş ışınlarına maruz bırakmayınız. Plastik kısımlar zarar görebilir.

OYUNUN ÇALIŞTIRILMASI

Oyunun açılması ve dil seçimi

- Oyunu açmak için LCD ekranı altında (B, Resim1) bulunan açma/kapama kolunu (A, Resim1) arzu ettiğiniz ses düzeyine göre 0 konumundan I ya da II konumuna getiriniz. Kısa bir melodi ve bir selam oyuncağın açıldığını belirtir. Bu andan itibaren oyunun tüme elektronik fonksiyonlar etkin durumdadır.
- Arzu ettiğiniz dili kolu (C, Resim 1) hareket ettirerek seçebilirsiniz. Kısa bir selam seçimin yapıldığını teyit eder.
- Oyun 2 dakika kullanılmadıktan sonra, herhangi başka bir aktivite tuşu basılana kadar stand-by (bekleme) moduna girer.
- Pillerin gereksiz yerde tüketilmesini önlemek için, oyuncağı kullanmayı bitirdiğinizde A açma/kapama tuşunu 0 konumuna getirerek oyuncağı kapatmanız tavsiye edilir.

Nasıl oynanır

Oyun otomatik olarak 1 seviyesinde programlanmıştır (D, Resim 1). İlgili tuşlara basarak oyun seviyesini her an değiştirmek mümkündür(E- F, Resim 1).

Seviye 1

HARFLER (G, Resim 1), SAYILAR (H, Resim 1) ve ŞEKİLLERE (I, Resim 1) denk gelen tuşlara basarak çocuk bastığı tuşun ismini duyar ve LCD ekranı üzerinde görütüsünü görür.

Seviye 2

KELIMELERI KEŞFET

Bu oyunu etkin hale getirmek için, herhangi bir harfe basınız (G, Resim 1). Ekran üzerinde aktivitenin ismi belirir. Bu andan itibaren, çocuk alfabenin bir harfine bastığı her defasında o harfinin sesini ve seçilen

harfle başlayan cismin/hayvanın ismini dinler. LCD ekranı üzerinde harfin resmi daha sonra ilgili cismin/hayvanın görüntüsü belirir.
> tuşuna basıldığı zaman, çocuk sesli bir efekt duyar.
SAYALIM
Bu oyunu etkin hale getirmek için, herhangi bir rakama basınız (H, Resim 1). Ekran üzerinde aktivitenin ismi belirir. Bu andan itibaren, çocuk bir rakama bastığı her defasında, bilgisayar sayıyı gösterir ve basılan sayıyı bulana kadar cisimleri teker teker sayar. Sesli bir efekt ve farklı bir sayıya basma daveti duyulur.
FARKLI OLANI BUL
Bu oyunu etkin hale getirmek için, herhangi bir şekle basınız (I, Resim 1). Ekran üzerinde aktivitenin ismi ve hemen sonra 3 cisim belirir; bilgisayar çocuğu ekran üzerindeki diğer cisimlerden farklı şekli olan cismi keşfetmeye davet eder. Doğru cevabın verilmesi durumunda bilgisayar neşeli bir animasyon gösterir; hata ya da cevap verilmemesi durumunda çocuk doğru cevabı bulmadan ve yeni bir soruya geçmeden önce üç denemeye sahiptir.

Seviye 3
HARFLERI YAKALA
Bu oyunu etkin hale getirmek için, herhangi bir harfe basınız (G, Resim 1). Ekran üzerinde aktivitenin ismi belirir. Farklı harfler sahip birçok balon ekran üzerinde uçuşur. Çocuk balonları patlatmak için ekranın en yüksek seviyesine dokunmadan önce, balonlarda mevcut olan harflere basmak zorundadır (sesli bir efekt doğru basıldığını belirtir). Çocuk doğru harfe basmadığı takdirde, farklı bir ses duyulur. Oyunun süresi 60 saniyedir.
KAÇ TANE?
Bu oyunu etkin hale getirmek için, herhangi bir rakama basınız (H, Resim 1). Ekran üzerinde aktivitenin ismi belirir. Bilgisayar 1 ile 10 arasında olan birkaç cisim gösterir. Çocuktan ekran üzerinde gördüğü cisimlerin sayısına denk gelen sayıyı tuşlaması istenir. Doğru cevabın verilmesi durumunda bilgisayar neşeli bir animasyon gösterir; hata ya da cevap verilmemesi durumunda çocuk doğru cevabı bulmadan ve seviye 3'e geçmeden önce üç denemeye sahiptir.
HAFIZA
Bu oyunu etkin hale getirmek için, herhangi bir şekle basınız (I, Resim 1). Ekran üzerinde aktivitenin ismi belirir. Bilgisayar bir şekli göstererek çocuğu o şekle denk gelen tuşa basmasını davet eder. Doğru cevabın verilmesi durumunda bilgisayar tanınılan şekli ve yeni bir şekli gösterir. Çocuğun bu şekilleri hatırlaması ve üç şekle kadar sırayla basması gerekir. Oyunun sonunda bittiğini belirten neşeli bir animasyon görüntülenir. Hata ya da cevap verilmemesi durumunda çocuk doğru cevabı bulmadan ve seviye 3'e geçmeden önce üç denemeye sahiptir.

Başka aktivite
Müzik notu tuşu _ müzik notu (L, Resim1) tuşuna basılarak farklı melodileri dinlemek mümkündür. Bu fonksiyon oyunun herhangi seviyesinde etkin hale getirmek mümkündür. Eğer çocuk melodi sırasında herhangi bir tuşa basarsa (ses düzeyi tuşları dışında) sesli bir efekt duyulur.
Mouse _ 3 oyuna ulaşmak için (rastgele sıra) her seviyede etkin hale gelebilen mouse'a basmak yeterlidir:
OYUN 1 _ UÇAN ÖRDEKLER
Mouse'u 4 yöne hareket ettirerek, çocuk ördeğin istediği yönde uçtuğunu görür.
OYUN 2 _ LABİRENT
Çocuk mouse'u doğru yöne hareket ettirerek ördeğe gölcüğe ulaşmasına yardım eder.

OYUN 3 _ GUGUK
Mouse'u 4 yöne hareket ettirerek, çocuk ekran üzerinde görütülenen hayvanları oğrenmeye çalışarak eğlenir.

LCD İNTERAKTİF EKRAN
32 x 64 pixel LCD ekran.

PİLLERİN TAKILMASI VE/VEYA DEĞİŞTİRİLMESİ
• Pil değiştirme işlemi sadece bir yetişkin tarafından yapılmalıdır.
Pilleri değiştirmek için: oyunun arkasında bulunan pil yuvası kapağının vidalarını (Z, Resim 2) bir tornavida yardımıyla gevşetiniz, kapağı çıkartınız; yuvadan boşalmış pilleri çıkartınız, kutuplarına dikkat ederek (ürün üzerinde belirtildiği gibi) yeni pilleri takınız, kapağı geçirip vidaları sonuna kadar sıkıştırınız.
• Pilleri ve/veya onları çıkartmak için kullanılan aletleri çocukların ulaşamayacağı yerde saklayınız.
• Piller boşalmış ise, pillerin akmasını ve ürüne zarar vermesini önlemek için pilleri çıkarınız.
• Ürünü uzun süre kullanmayacaksanız, pilleri çıkarınız.
• Piller akarsa, pil yuvasını dikkatlice temizleyiniz ve pilleri hemen değiştiriniz. Bu işlemlerden sonra ellerinizi dikkatlice yıkayınız.
• Sadece bu kullanım kılavuzunda belirtilen veya aynı tip alkalin pil kullanınız.
• Kullanılmış piller ile kullanılmamış pilleri birlikte kullanmayınız.
• Kullanılmış pilleri ateşe veya çevreye atmayınız. Yasalara uygun şekilde özel atık olarak ayrı atınız veya toplama noktalarına götürünüz.
• Ürünü atmadan önce pillerini çıkarınız.
• Alkalin pilleri, standart pilleri (karbon-çinko) veya şarj edilebilir pilleri (nikel-kadmiyum) birlikte kullanmayınız.
• Pil uçlarını kısa devre yapmayınız.
• Şarj edilemeyen pilleri şarj etmeye çalışmayınız, patlayabilir.
• Şarj edilebilir pillerin kullanımı önerilmez, oyunun performansını etkileyebilir.
• Şarj edilebilir pil kullanıyorsanız, şarj etmeden önce oyuncağın içinden çıkarınız. Şarj etme işlemi yalnızca bir yetişkinin denetiminde yapılmalıdır.
• Ürün lityum pillerle çalışmak için tasarlanmamıştır. DİKKAT: ürünün uygunsuz kullanımı tehlikelere yol açabilir.

BU ÜRÜN EU 2002/96/EC DIREKTIFINE UYGUNDUR.
Cihazın üzerinde bulunan üzeri çizili sepet sembolü, ürünün kullanım ömrünün sonunda ev atıklarından ayrı olarak bertaraf edilmesi gerektiği doğrultusunda, elektrikli ve elektronik cihazların yeniden dönüfltürülmesi için ayrıfltırmalı bir çöp toplama merkezine götürülmesi veya benzer yeni bir cihaz satın alındığında ürünün satıcıya teslim edilmesi gerektiğini belirtir. Kullanıcı, cihazın kullanım ömrünün sonunda, cihazın uygun toplama merkezlerine tesliminden sorumludur. Kullanım ömrünün sonuna ulaflmıfl cihazın çevreye uygun yeniden dönüfltürülme, ifllenme ve bertaraf edilmesine yönelik uygun ayrıfltırmalı çöp toplama, çevre ve sağlık üzerindeki olası olumsuz etkilerin önlenmesine katkıda bulunur ve ürünün olufltuğu malzemelerin yeniden dönüfltürülmesini sağlar. Mevcut çöp toplama sistemleri ile ilgili daha detaylı bilgi için yerel atık bertaraf etme hizmetine veya ürünü satın almıfl oldu¤unuz mağazaya baflvurunuz.

BU ÜRÜN EU 2006/66/EC DIREKTIFINE UYGUNDUR.
Pillerin ya da ürünün konfeksiyonu üzerinde bulunan üzeri çizili sepet sembolü, pillerin kullanım ömrünün sonunda ev atıklarından ayrı olarak yok edilmesi gerektiği doğrultusunda, kent atığı gibi bertaraf edilmeyerek ayrıştırmalı bir çöp toplama merkezine götürülmesi veya şarj edilebilir ya da şarj

edilemeyen aynı değerde piller satın alındığında tükenmiş pillerin satıcıya teslim edilmesi gerektiğini belirtir. Üzeri çizili sepetin altında yer alan Hg, Cd, Pb kimyasal semboller pilin içerdiği maddeyi belirtir:
Hg=Merkür, Cd= Kadmiyum, Pb= Kurşun.
Kullanıcı, pillerin kullanım ömrünün sonunda, bunların uygun toplama merkezlerine tesliminden sorumludur. Kullanım ömrünün sonuna ulaşmış pillerin çevreye uygun yeniden dönüştürülme, işlenme ve yok edilmesine yönelik uygun ayrıştırmalı çöp toplama, çevre ve sağlık üzerindeki olası olumsuz etkilerin önlenmesine katkıda bulunur ve pillerin oluştuğu malzemelerin yeniden dönüştürülmesini sağlar. Mevcut çöp toplama sistemleri ile ilgili daha detaylı bilgi için yerel atık yok etme hizmetine veya ürünü satın almış olduğunuz mağazaya başvurunuz.

OYUNCAĞIN TEMİZLİĞİ VE BAKIMI

- Elektrik devreye zarar vermemek için oyuncağın yüzeyini kuru ya da nemli pamuklu ya da mikro elyaf bir bez ile temizleyiniz. Oyuncağın temizliği için çözücü madde ya da deterjan kullanmayınız.
- LCD ekranı koruyan şeffaf plastiği çizmeye dikkat ediniz.
- Ürünü kullanmadığınız zaman ısı kaynaklarından, toz ve nemden uzak bir yerde muhafaza ediniz.

Çin'de üretilmiştir.

العمر: من سنتين فما فوق

• ننصح بقراءة هذه التعليمات قبل الاستعمال والاحتفاظ بها للاطلاع عليها عند الحاجة في المستقبل.
• تعمل هذه اللعبة بثلاث بطاريات نوع "AA" وقوة 1,5 فولط وهي مزودة مع اللعبة. البطاريات الموجودة في اللعبة عند الشراء هي لغرض التجربة التوضيحية في محل البيع ويجب استبدالها بأخرى جديدة بعد الشراء مباشرة.

تحذيرات
لسلامة طفلك
• تنبيه!
• قبل الاستعمال يجب إزالة وإبعاد كافة الاكياس البلاستيكية والاجزاء التي لا تدخل في تركيبة اللعبة (مثل الأربطة، أجزاء التثبيت، وغير هذا) ووضعها أو الاحتفاظ بها في كافة الاحوال بعيداً عن متناول أيدي الاطفال، لأن هذه المواد تؤدي إلى خطر الاختناق.
• يجب القيام دورياً بفحص حالة استهلاك المنتج والتأكد من عدم وجود أجزاء مكسورة فيه. في حالة تلف اللعبة يجب الامتناع تماماً عن استعمالها والاحتفاظ بها بعيداً عن متناول أيدي الاطفال في كافة الاحوال.
• لا تستعمل اللعبة إلا للغرض الذي ننصح به.
• يجب استعمال اللعبة تحت الاشراف المستمر لشخص بالغ.
• لا تترك اللعبة بالقرب من مصادر الحرارة ولا تحت اشعة الشمس المباشرة لوقت طويل لأن هذا يؤدي إلى تلف الأجزاء البلاستيكية.

تشغيل اللعبة

التشغيل واختيار اللغة

• يتم تشغيل اللعبة بتحريك المؤشر (A في الصورة 1) الموجود تحت شاشة ال سي دي (B) (LCD في الصورة 1)، من 0 إلى إلى I أو II على حسب درجة الصوت المطلوبة. يتأكد تشغيل اللعبة عند سماع صوت نغمة قصيرة وتحية ترحاب، وبهذا يتم تفعيل كافة الوظائف الالكترونية في اللعبة.
• يمكن اختيار اللغة المطلوبة بتحريك المؤشر (C في الصورة 1). يتأكد الاختيار عند سماع تحية قصيرة.
• بعد دقيقتين من التوقف عن الاستعمال، تلقي اللعبة التحية على الطفل وتدخل في وضعية الانتظار (stand-by) ، ثم تبدأ بالعمل بمجرد الضغط على أحد الانشطة.
• لتفادي استهلاك البطاريات، ننصح بإطفاء اللعبة دائماً بعد الاستعمال وذلك بوضع المؤشر (A) على وضعية 0.

اسلوب اللعب:

إن اللعبة مبرمجة اوتوماتيكياً على مستوى 1 (D في الصورة 1). يمكن تغيير مستوى اللعب في أية وقت، وذلك بالضغط على المفاتيح التي تتماشى مع المستويات (E-F في الصورة 1).

المستوى 1

عند الضغط على المفاتيح التي تشير إلى الحروف (G في الصورة 1) والأرقام (H في الصورة 1) والأشكال الهندسية (I في الصورة 1) يستمع الطفل إلى الاسم الذي يتماشى مع المفتاح الذي تم الضغط عليه ويرى الصورة على شاشة ال سي دي.

المستوى 2

× اكتشف الكلمات

يتم تفعيل هذه اللعبة بالضغط على أي حرف من الحروف (G في الصورة 1)، فيظهر اسم النشاط المختار على الشاشة. بعد هذا، وفي كل مرة يضغط فيها الطفل على أي حرف من الحروف الأبجدية، يمكنه الاستماع إلى اسم الحرف والشئ أو الحيوان الذي يبدأ اسمه بالحرف الذي تم اختياره. تظهر على الشاشة ألـ سي دي صورة الحرف مصحوبة بشكل الشئ أو الحيوان المتطابق مع الحرف.

يسمع الطفل مؤثراً صوتياً عند الضغط على مفتاح >

× لنبدأ بالعَدّ

يتم تفعيل هذه اللعبة بالضغط على أي رقم من الأرقام (H في الصورة 1). فيظهر اسم النشاط المختار على الشاشة. بعد هذا، وفي كل مرة يضغط فيها الطفل على رقم من الأرقام، يقوم الحاسوب بإظهار الرقم وبِعَدّ الأشياء الواحد بعد الآخر حتى يصل إلى الرقم الذي تم اختياره. بعد هذا يُسمع صوت مؤثر صوتي مصحوب بدعوة للطفل بالضغط على رقم آخر.

× العثور على الشئ الدخيل

يتم تفعيل هذه اللعبة بالضغط على أي شكل من الأشكال (I في الصورة 1). فيظهر اسم النشاط المختار على الشاشة متبوعاً مباشرة بثلاثة أشياء؛ يقوم الحاسوب بدعوة الطفل إلى إيجاد الشكل الذي يختلف عن الأشكال الأخرى التي تظهر على الشاشة. يُظهر الحاسوب رسماً متحركاً مرحاً عندما يقوم الطفل بإعطاء الجواب الصحيح. في حالة إعطاء جواب خاطئ أو عند عدم إجابة الطفل على السؤال، تكون هناك ثلاث محاولات لإكمال التمرين قبل قيام الحاسوب بإعطاء الجواب الصحيح والانتقال إلى سؤال جديد.

المستوى 3

× صيد الحروف

يتم تفعيل هذه اللعبة بالضغط على أي حرف من الحروف (G في الصورة 1). فيظهر اسم اللعبة على الشاشة. تبدأ عدة بالونات مع حروف مختلفة بالتحرك على الشاشة. يجب على الطفل أن يفجر البالونات بالضغط على الحروف الموجودة فيها قبل أن تصل البالونات إلى أعلى جزء في الشاشة (عند الضغط بطريقة صحيحة يُسمع صوت مؤثر صوتي يؤكد هذا). يُسمع صوت مؤثر صوتي مختلف إذا ضغط الطفل على الحرف غير الصحيح. تدوم هذه اللعبة لمدة 60 ثانية.

× كم العدد

يتم تفعيل هذه اللعبة بالضغط على أي رقم من الأرقام (H في الصورة 1). فيظهر اسم اللعبة على الشاشة. يقوم الحاسوب بإظهار مجموعة من الأشياء التي يتراوح عددها من 1 إلى 10. يجب على الطفل كتابة الرقم الذي يتماشى مع عدد الأشياء التي يراها على الشاشة. يُظهر الحاسوب رسماً متحركاً مرحاً عندما يقوم الطفل بإعطاء الجواب الصحيح. في حالة إعطاء جواب خاطئ أو عند عدم إجابة الطفل على السؤال، تكون هناك ثلاث محاولات لإكمال التمرين قبل إعطاء الجواب الصحيح والعودة إلى المستوى 3.

× الذاكرة

يتم تفعيل هذه اللعبة بالضغط على أي شكل من الأشكال الهندسية (I في الصورة 1). فيظهر اسم اللعبة على الشاشة. يُظهر الحاسوب شكلاً من الأشكال ويدعو الطفل إلى الضغط في لوحة المفاتيح على الشكل الذي يتماشى مع ما يشاهده على الشاشة. في حالة إعطاء الجواب الصحيح، يُظهر الحاسوب الشكل الذي تم التعرف عليه بالاضافة إلى شكل جديد. يجب على الطفل أن يتذكر الأشكال ويضغط عليها بالتسلسل لغاية 3 أشكال كحد أقصى. بعد الانتهاء يُظهر الحاسوب رسماً متحركاً مرحاً لتأكيد انتهاء اللعبة.
في حالة إعطاء جواب خاطئ أو عند عدم إجابة الطفل على السؤال، تكون هناك ثلاث محاولات لإكمال التمرين قبل إعطاء الجواب الصحيح والعودة إلى المستوى 3.

<u>أنشطة أخرى</u>

مفتاح النوتة - اضغط على مفتاح النوتة (L في الصورة 1) للاستماع إلى نغمات موسيقية مختلفة. يتم تفعيل هذه الوظيفة في كافة مستويات اللعب. يُسمع صوت مؤثر صوتي إذا قام الطفل، خلال تفعيل نغمة موسيقية، بالضغط على أي مفتاح من المفاتيح (باستثناء مفاتيح المستويات).

الفأرة - يمكن الدخول في الألعاب الثلاثة (بتسلسل عشوائي) بتحريك الفأرة التي يمكن تفعيلها في كل مستوى من المستويات:
× اللعبة 1 - البطة الطائرة
عند تحريك الفأرة بالاتجاهات الأربعة يشاهد الطفل البطة وهي تطير بالاتجاه المختار.
× اللعبة 2 - المتاهة

يساعد الطفل البطة في وصولها إلى المستنقع وذلك بتحريك الفأرة بالاتجاه الصحيح.
× الحزورة
عند تحريك الفأرة بالاتجاهات الأربعة، يتسلى الطفل بالتعرف على حيوانات المزرعة التي تظهر على الشاشة.

شاشة أل سي دي تفاعلية
شاشة أل سي دي ملونة ذات 32 × 64 بيكسل.

إزالة وإدخال البطاريات القابلة للاستبدال

- يجب أن يقوم شخص بالغ فقط بتبديل البطاريات.

يتم تبديل البطاريات بهذه الطريقة: استعمل مفكاً لإرخاء مسمار غطاء حجرة البطاريات والوصول إلى هذه الحجرة (Z في الصورة 2) الموجودة على ظهر اللعبة؛ قم بإزالة البطاريات الفارغة وادخل البطاريات الجديدة مع الانتباه لوضعية الاقطاب (كما هو موضح على المنتَج). ثم اعد وضع الغطاء وقم بشد المسمار جيداً حتى يتوقف عن الدوران.

- لا تترك البطاريات أو اية ادوات أخرى في متناول أيدي الاطفال.
- يجب القيام دائماً بإزالة البطاريات الفارغة وذلك لتجنب خروج سائل منها يضر بهذا المنتَج.
- يجب ازالة البطاريات من المنتج في حالة عدم استعماله لفترات طويلة.
- يجب القيام فوراً بإزالة البطاريات التي قد يتسرب منها سائل واستبدالها بغيرها. كما يجب تنظيف حجرة البطاريات بعناية وغسل اليدين جيداً في حالة ملامستهما للسائل المتسرب.
- يجب استعمال بطاريات الكالين مطابقة او معادلة للنوع الواجب استعماله لتشغيل هذا المنتَج.
- لا تمزج بطاريات فارغة مع اخرى جديدة.
- لا ترم البطاريات الفارغة في النار ولا في البيئة، وإنما يجب التخلص منها ضمن نظام تجميع وتفريق المخلفات.
- يجب إخراج البطاريات من اللعبة قبل التخلص منها.
- لا تستعمل بطاريات الكالين وبطاريات قياسية (كربون-زنك) أو بطاريات قابلة لاعادة الشحن (نيكل-كادميوم) مع بعضها.
- يجب الامتناع عن خلق دائرة كهربائية قصيرة بين روابط التغذية.
- لا تحاول إعادة شحن البطاريات غير القابلة للشحن: يمكن أن يؤدي هذا إلى انفجار البطاريات.
- لا ننصح باستعمال بطاريات قابلة لإعادة الشحن لأنها قد تقلل من كفاءة عمل اللعبة.
- إذا استعملت بطاريات قابلة لإعادة الشحن فإنه يجب اخراجها من اللعبة عند إعادة شحنها. ويجب أن تتم عملية إعادة الشحن تحت إشراف شخص بالغ.

- اللعبة غير مصممة لتعمل ببطاريات ليثيوم قابلة للاستبدال. تنبيه: استعمال اللعبة بطريقة خاطئة قد يؤدي إلى حدوث أخطار.

هذا المنتج مطابق لتوجيه الاتحاد الاوروبي رقم EC/2002/96

يشير رمز صندوق المخلفات المشطوب الموجود على الجهاز بأن هذا المنتج، وبعد انتهاء عمره الافتراضي، يجب فصله عن المخلفات المنزلية ويجب تسليمه إلى أحد مراكز تجميع وتفريق الاجهزة الكهربائية والالكترونية أو يجب إعادته إلى البائع عند شراء جهاز جديد مماثل. إن المستخدم هو المسؤول عن تسليم الجهاز بعد انقضاء عمره الافتراضي إلى إحدى الجهات المختصة بتجميع المخلفات. إن جمع المخلفات وتفريقها بطريقة صحيحة لإعادة تدويرها ومعالجتها والتخلص منها بما يتلاءم مع البيئة يساهم في تجنب النتائج السلبية على البيئة وعلى الصحة العامة ويساعد أيضاً على تدوير المواد التي تتكون منها الاجهزة. إن تخلص المستخدِم من المنتج بطريقة غير قانونية يجعله عرضة للعقوبات الادارية التي ينص عليها المرسوم التشريعي رقم للحصول على مزيد من المعلومات عن الأنظمة المتاحة الخاصة بتجميع المخلفات، يرجى الاتصال بالخدمات المحلية المختصة بالتخلص من المخلفات أو بالمحل الذي اشتريتم الجهاز منه.

مطابقة لتوجيهات الاتحاد الأوروبي 2006/66/إي سي .

إن رمز صندوق المخلفات المشطوب الموجود على البطاريات أو على عبوة المنتج يشير إلى أنها بعد انقضاء عمرها الافتراضي يجب فصلها عن المخلفات المنزلية ولا يجب التخلص منها مثل المخلفات البلدية . ولكن يجب تسليمها لإحدى مراكز تجميع وفرز المخلفات . أو تسليمها لمحل **البيع عند شراء بطاريات أخرى جديدة مماثلة قابلة للشحن أو غير قابلة للشحن** .

إن كتابة أحد هذه الرموز الكيميائية Pb, Cd, Hg تحت رمز صندوق المخلفات المشطوب تشير إلى نوع المادة التي تحتوي عليها البطارية : Hg= الزئبق - Cd = الكادميوم - Pb= الرصاص .

على المستهلك مسؤولية تسليم البطاريات بعد انقضاء عمرها لإحدى المراكز المتخصصة في تجميع وفرز المخلفات للعمل على تسهيل عمليات المعالجة والتدوير . وذلك أن جمع وفرز البطاريات الفارغة بطريقة سليمة لإعادة تدويرها ومعالجتها والتخلص منها بما يتلاءم مع البيئة يعمل على تجنب ما قد يحدث من أضرار سيئة بالبيئة وبالصحة العامة . ويساهم أيضا في إعادة استخدام المواد التي تتكون منها البطاريات بشكل جديد . إن التخلص من المنتج بشكل عشوائي من قبل المستهلك يؤدي إلى حدوث أضرار بالبيئة وبالصحة العامة . لمزيد من المعلومات بشأن الأنظمة المتاحة الخاصة بتجميع وفرز المخلفات يمكن التوجه إلى الخدمة المحلية المختصة بالتخلص من المخلفات أو إلى المحل الذي تم شراء المنتج منه .

تنظيف اللعبة وصيانتها

- يجب تنظيف اللعبة باستعمال قطعة قماش ناعمة جافة أو مبللة قليلاً بالماء وذلك لتفادي تضرر الدارة الكهربائية. لا تستعمل مذيبات أو أية مستحضرات عند تنظيف اللعبة.
- يجب الانتباه إلى عدم إصابة البلاستيك الشفاف الذي يحمي شاشة أل سي دي بأية خدوش.
- في فترات عدم الاستعمال يجب الاحتفاظ باللعبة في مكان بعيد عن مصادر الحرارة والغبار والرطوبة.

Cod. 00 002741 000 000

CE

chicco

96202.Z2.1

Artsana S.p.A. - Via Saldarini Catelli, 1 - 22070 Grandate - Como - Italy

www.chicco.com